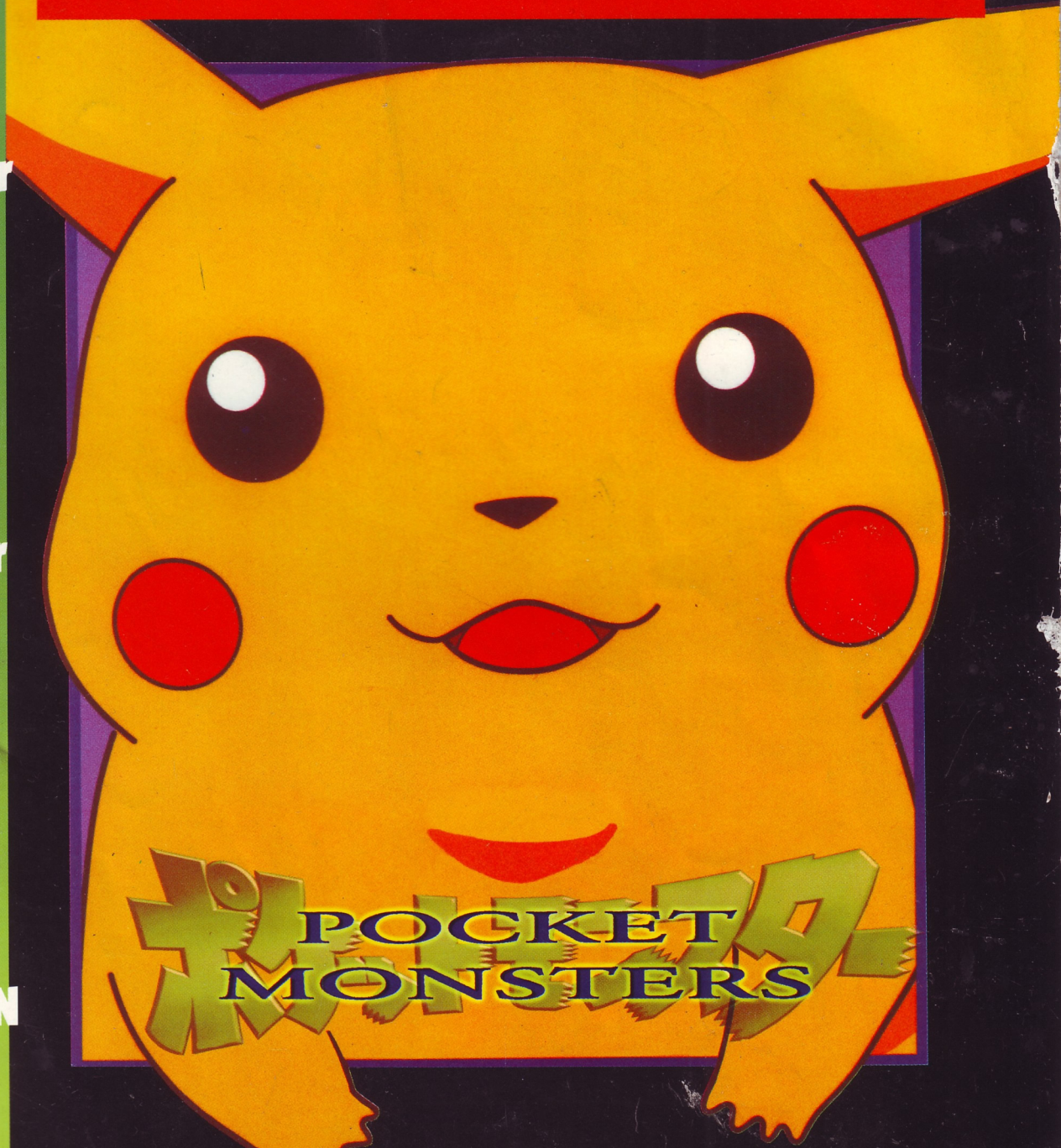
1999
NOVIEMBRE
23
S/. 6,00

Revista oficial del Club SUGOI

MASAKA

CLUB SUGOI

- POKÉMON
- Card Captor Sakura
- Steam Detectives
- ∀ Gundam
- Record of Lodoss War
- Codename: Oso Panda
- Gan-chan
- Afiche de Cowboy Bebop
- MANGAKÁN



7 750767 574322 >

Hecho el Depósito Legal
Ley 26905
Reg-98-1354

SAILOR MOON SUPER S, esp. de TV

En el salón de un hotel, Michiru contempla un acto tétricamente real de ventriloquía. Al regresar a sus habitaciones, encuentra a Haruka -que yace en cama a consecuencia de una enfermedad- en una situación algo comprometedora con la mucama del hotel. Michiru denota su presencia estrepitosamente haciendo que Haruka, pescada "in fraganti", se incomode y la inocente chica (la mucama) se retire sonrojada de ahí. Pero ambas se preocupan al sentir la misma presencia maligna muy cerca de allí. En el salón de recepciones, los cuerpos inertes de los demás huéspedes yacen en el suelo por causas desconocidas. Una horrorizada mucama entra de improviso y es testigo del siniestro espectáculo, ante la fría y extraña mirada del titiritero. Michiru, quien se encuentra disfrutando de la brisa del mar en el balcón, se encuentra con la misma mucama, quien, después de cruzar unas palabras con la sailor, procede a atacarla. Gracias a las habilidades de Michiru, la situación no pasa a mayores. Entonces, Haruka grita desde su habitación al ser doblegada por el titiritero, quien empieza a absorber su "deliciosa" energía a través de su muñeco. Al querer intervenir Michiru en la batalla, el enemigo la amenaza con romper una botella cuyo contenido haría que todas las sombras atacaran a sus dueños. Semejante posibilidad hace titubear a la sailor, pero cuando el confiado enemigo estaba a punto de terminar su labor con Haruka, Michiru lanza un ataque especial que no sólo inutiliza al titiritero, sino también rompe la botella. Impresionado por la acción arriesgada de la sailor, el titiritero pregunta cómo supo de su mentira, a lo cual Michiru le responde que no lo sabía, y que lo hizo porque "un mundo sin Haruka no vale la pena de ser salvado". Michiru saca a relucir que el verdadero enemigo es el muñeco, que tiene al sujeto en el mismo control mental que a la mucama. Acto seguido, Haruka le lanza su mejor ataque. El esbirro, que luego se reconocerá como parte de Dead Moon, es finalmente destruido. Al día siguiente, Haruka y Michiru admiran la llegada del ocaso, mientras confían en que las demás sailors podrán enfrentarse ellas solas a los nuevos enemigos que han aparecido.

SABER MARIONETTE R OVA 1

Un lugar lóbrego y oscuro, vitrales, rayos y truenos, un misterioso enmascarado trabajando en la construcción de una saber. En el momento culminante, entra un escuadrón de la policía que toma preso al enmascarado por infringir las leyes de su nación. Starface ríe al ser capturado, pues la saber que está construyendo vive. Así se nos presenta éste primer capítulo de la serie de 3 episodios OVA de Saber Marionette R.

En el pueblo de Romana se lleva a cabo el torneo de las saber, y en la arena del coliseo están Lime (una saber recién construida que tiene el "circuito doncella" y una actitud de niña) y la campeona Lou. Lime parece llevar la peor parte de la pelea, pero ante la acometida del "puño explosivo" de Lou, Lime, muy divertida, decide devolverle el mismo golpe, que deja a su rival completamente inoperativa y le otorga el campeonato.

Acto seguido, Lime, Junior (hijo del rey de Romana, Ville) y Cherry (otra Saber) se van a pasear. En el camino se perciben los grandes celos que siente Cherry (que también tiene un circuito doncella) cuando Junior le presta atención a Lime y ella se engríe con él (incluso, intenta imitar el comportamiento atolondrado de Lime). Pero justo cuando parecía concretarse algo, la ciudad de Romana es atacada por el ejército local (enviado por Starface, quien fue rescatado en forma sangrienta de su prisión por intermedio de las sexdolls, unas saber construidas por él), quienes toman la ciudad bajo amenaza de muerte.

Paralelamente, Starface y las sexdolls toman el castillo de Romana en busca del rey Ville. Bloodberry (la saber acompañante del rey) intenta detenerlos, pero a ruego de este mismo huye con el fin de proteger a Junior de Starface, quien resulta ser también hijo del rey. El castillo, el rey y el reino quedan rápidamente bajo el dominio de Starface.

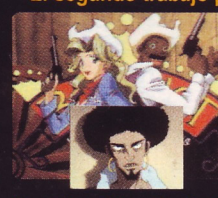
En la ciudad, Junior y compañía intentan escapar del ejército, pero en su huida son interceptados por una sexdoll, llamada Edge, quien golpea a Lime y a Cherry y luego tortura a Junior. Esto enfurece a Lime, quien descarga toda su energía en un solo golpe y sepulta a la sexdoll con los escombros. Gracias a ello y a que se inicia una lluvia de plasma, los tres chicos pueden huir de la ciudad.

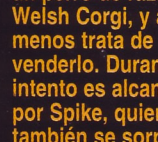
Cowboy Bebop ep. 1-3

Es el año 2071. A bordo del pesquero espacial Bebop, Spike Spiegel y Jet Black esperan pacientemente la llegada de nuevos trabajos que realizar... como cazarrecompensas. Spike es un ex miembro de la mafia china de Marte, y Jet un ex policía de la I.S.S.P (Inter Solar System Police).

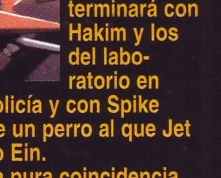
El primer trabajo encargado será ir tras un individuo llamado Asimov Solesan, que trafica con una extraña droga de aplicación ocular llamada Bloody Eye. Él ha huido de la organización a la que pertenecía junto con su novia, que luce embarazada, y con ambos todo el Bloody Eye de la organización. Spike les dará alcance en el asteroide Tijuana, pero Asimov logrará escabullirse. En su fuga, una bala roza a su novia y del supuesto embarazo sale toda la droga robada. Aun así, logran salir hacia el espacio, pero ven cómo la policía les ha tendido un cerco. Es imposible ir más allá, y la novia de Asimov toma una dura decisión. Con todo perdido, ella sólo apura el lógico final.

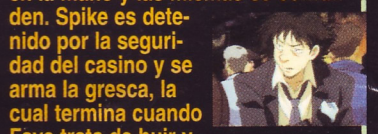
El segundo trabajo pone a Spike en pos de un "sujeto de pruebas" que ha sido robado de un laboratorio de investigación. El criminal que realiza el plagio es conocido como Abdul Hakim. Lejos de allí, Hakim andaba con un maletín, que le es robado limpiamente por un mocoso. Pero para su sorpresa, el contenido es sólo un perro de raza Welsh Corgi, y al menos trata de venderlo. Durante el intento es alcanzado por Spike, quien también se sorprende de que el sujeto de pruebas sea un perro. Hakim llega hasta ahí, pero el perro escapa y comienza una confusa persecución en la que el perro es seguido por Hakim y Hakim por Spike, a quienes se unen los encargados del laboratorio, quienes también van tras el can. Al final Spike se queda con él, pero para atraer la atención de Hakim, el verdadero objetivo del cazador, saldrá a caminar no muy contento con el perro como señuelo. Sorpresivamente, los chicos del laboratorio usarán un silbato para perros y llamarán la atención del Welsh Corgi, y con él a la población perruna de la ciudad. Todo terminará con Hakim y los del laboratorio en manos de la policía y con Spike como dueño de un perro al que Jet bautizará como Ein.





Por último, la pura coincidencia cruza a Spike y Jet con Faye Valentine, una jugadora tramposa (de juegos de azar, se entiende) que a raíz de una fuerte suma de dinero que debe ha sido obligada a colaborar con una mafia para recibir un microchip. En la mesa de Faye, quien funge de croupier, un hombre se acercaría para entregarle el microchip escondido en una de las fichas de juego. Sin embargo, Faye confunde a Spike, que paseaba por ahí, con el contacto, y cuando éste se levanta y se lleva una ficha, piensa que no quiere realizar el contacto. Spike tropieza con la persona que espera Faye, a ambos se les caen las fichas que llevaban en la mano y las mismas se confunden. Spike es detenido por la seguridad del casino y se arma la gresca, la cual termina cuando Faye trata de huir y ellos se cuelan en su nave. Encadenada en uno de los baños de la Bebop, Faye explica a Spike lo que sabe y se da cuenta de su error. Poco después, la Bebop es interceptada por la nave del jefe de la mafia. Dentro de la ficha de juego está el Crypto Breaker, un chip capaz de vulnerar cualquier protección de cualquier sistema. Spike acepta entregarlo por una suma de dinero, pero sabe que no puede confiar en un mafioso. Los hampones tratan de liquidar a Spike, pero pronto se dan cuenta de que él no es un hombre común. Spike salva la jornada, pero Faye logra huir. Al final, y muy filosóficamente, Spike entra en el casino acompañado de Jet y saca la ficha del chip para apostar con ella.





agenda sugoi

Cerrando este exitoso 1999 y como bienvenida al nuevo milenio, las Maratones de Anime Sugoi programan "Air", primera de las dos películas que presentan un desarrollo gráfico del verborreico final de la serie de TV Shin Seiki Evangelion, que pudimos apreciar el mes pasado.
A prepararse, pues a partir de enero del 2000 habrá grandes estrenos en las maratones de anime.

XVI MARATÓN NOVIEMBRE

Tenkuu no Escaflowne 24-26
Maze 24-25
Rurouni Kenshin OVA ep. 3
Mahou Tsukai Tai! OVA ep. 5
Evangelion: Air (película)

Fecha: domingo 28 de noviembre
Horarios: 10 am y 3 pm
Lugar: Liceo Naval
"Almirante Guise"
Calle Monti s/n, San Borja
(altura cuadra 28 Av. Aviación)

Venta de entradas:
Librería SUGOI

DICIEMBRE

DOM	LUN	MAR	MIER	JUE	VIER	SAB
			1 Juri Arisugawa (Utena) Pegasus Seiya (Saint Seiya)	2	3 **Sugoi Te Ve** (Uranio 15, 9:00 pm)	4 Asuka Langley Sohryu (Evangelion)
5 **Club Sugoi Lima, grupo 1 (11:00 am)**	6	7 Genzou Wakabayashi "Benji" (Capitán Tsubasa)	8 Misato Katsuragi (Evangelion)	9	10 **Sugoi Te Ve** (Uranio 15, 9:00 pm)	11
12 **Club Sugoi Lima, grupo 2 (11:00 am)**	13	14	15	16	17 **Sugoi Te Ve** (Uranio 15, 9:00 pm)	18
19 **Club Sugoi Lima, grupo 3 (11:00 am)**	20 Sasami (Tenchi Muyo)	21	22	23	24 **Sugoi Te Ve** (Uranio 15, 9:00 pm)	25 Oscar (La Rosa de Versalles)
26 **XVII Maratón de Anime Sugoi**	27	28	29 Utena Tenjou (Utena)	30	31 **Sugoi Te Ve** (Uranio 15, 9:00 pm)	

CLUB SUGOI

COSAS DEL CLUB

Este mes, nuevamente los socios deberán votar para decidir cuáles juegos de OVAs podrían ser programado en Club SUGOI una vez los actuales hayan concluido. Para esto, al llegar a la reunión el socio recibirá una encuesta con una lista de más de veinte títulos de juegos de OVAs, de los cuales verá pequeños extracto en los intermedios.

El socio deberá votar por dos de estos títulos. Los resultados de esta votación nos servirán para preparar una programación previa de los próximos meses, la cual estará sujeta a cambios según las novedades y estrenos que se vayan dando en Japón y que susciten el interés de los socios del Club. Pero de todos modos, los primeros puestos serán programados en un corto plazo en las reuniones del Club.

Por otro lado, ahora que los tres grupos del club tienen la misma programación, se le presenta a los socios la opción de poder cambiar momentáneamente de grupo, en caso de no poder asisitir a su reunión. Sin embargo se ha notado en los últimos meses que muchos socios tratan de de asistir en la última oportunidad que se le ofrece por mes, es decir, en la reunión del grupo tres.

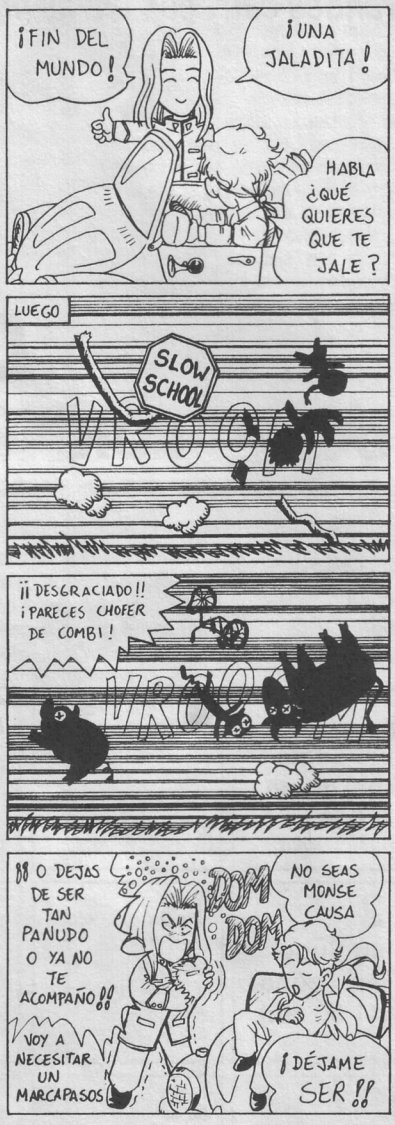
Pero esto debe ser una excepción para los socios y no una regla general el hacer este cambio, pues cada reunión cuenta con un pequeño número de vacantes destinados para invitados o traslados, no pudiendo excederse de ese número, por respeto a los socios perteneciente a un determinado grupo y por elementales norma de seguridad. Por eso los socios deben tener en cuenta dos cosas:

1. Cualquier reservación para asisitir a otra reunión o deseo de llevar a un invitado debe hacerse con anticipación y abonando la cuota mensual (y la entrada del invitado) en ese momento. No basta llamar a la Librería Sugoi para hacer la reservación.
2. Superada la cuota de vacantes por reunión no se podrá permitir el ingreso a ningún socio que o este en la lista de reservaciones o que pertenezca al grupo en reunión. Es decir el socio no puede llegar el día de una reunión que nos ea la suya y tratar de ingresar si no está en la lista de reservaciones.

Estas dos consideraciones deben tenerse en cuenta para que el socio no se vea en el incómodo trámite de tener que regresar a su casa por no haber hecho su reserva con anticipación y que en el caso de ser el día de reunión del tercer grupo, perder de manera defintiva los episodios que se exhiben ese mes.

Con respecto al comportamiento de los socios cabe felicitar a los tres grupos pues el de por si bajo índice de incidentes durante las reuniones ha diminuido aún más y el nivel de educación de los socios se ha puesto de manifiesto. Muchos de los socios y socias han optado por la sana costumbre de retirarse de la proyección cuando esta no les gusta y pasar al exterior del auditorio del Champagnat a curiosear entre la mercaderia puesta en venta, comer algo y simplemente conversar. De esta manera no participan en una proyección que no les gusta y evitan que en un rapto de aburrimiento o desconformidad fastidien a los que si estan interesados en lo que ven. reingresando cuando esta vuelve a ser de su agrado.

Un último comentario. Es curioso anotar que en Club Sugoi, mayoritariamente conformado por chicos, sea un shoujo como Kareshi kanojo no Jijou el anime que mes a mes queda en primer lugar en las encuestas como lo que ha gustado más a los socios, seguida por la recién estrenada Cowboy Bebop y en el tercer lugar Rurouni Kenshin. Y el mes pasado con una curiosa sorpresa, Marmalade Boy, decano del shoujo, quedo en cuarto puesto. ¿Qué será? ¿o a los socios del club les gusta mucho el shoujo o sólo votan las chicas?. No te olvides de participar por medio de las encuestas. Da tu opinión.



a David Cárdenas

FE DE ERRATAS

Producir una revista de periodicidad mensual no es tarea fácil. Debido a esto se han cometido dos errores en la edición 22 de MASAKA:

1. La portada dice **Steam Detectives** haciendo referencia al resumen de este manga. Debió decir **GUNNM (2da Parte)**. Debido a la gran cantidad de pedidos de los socios, a último momento se decidio adelantar la segunda parte de este resumen, la cual estaba proyectada para más adelante. Pero no se corrigió la carátula.

2. En el artículo de Ranma 1/2, pag. 14, sección de personajes femeninos, tanto **Akanae Tendou** como **Ukyou Kuonji** presentan la imagen de un mismo personaje. Efectivamente, el personaje presentado es **Akane Tendou**, pero **Ukyou Kuonji** es más bien este personaje que presentamos aquí. Fieles a nuestra meta de presentar la mejor información posible, hacemos las rectificaciones del caso.

Ukyou Kuonji

Director: Iván Antezana Quiroz
Editores: Jorge Thomas, Rogelio Estrella, Khaled Encalada
Corrección: Carlos Anglas, Iván Antezana
Diagramación: Sugoi Producciones
Traducciones: Elodia Espinoza
Colaboradores: Rafael Antezana, César Arellano, Armando Asato, K'mil Encalada, Laila Escudero, Percy Garro, Alfredo Vásquez, Luis Vásquez, Yazmín Dyer, Mario Rojas
Ilustraciones: David Cárdenas, Florencia Diestra, Mary Carmen Timoteo, Mary Elena Timoteo

Fotolitos: Digital Perfect Point S.A.
Impresión: Editorial Monterrico S.A.
Edición, publicidad y distribución: Publicaciones Creativas S.A.
Van Dyck 188, San Borja - Lima 41, Perú
Tel/fax 346-2649
Correo electrónico: pcreat@amauta.rcp.net.pe
Página web: http://www.vermail.net/sugoi/frame.htm
Colaboraciones: toda colaboración debe entregarse en formato impreso (tamaño A4, máximo 4 carillas) y electrónico (diskette con texto sin formato). Todas las colaboraciones pasan a ser propiedad de la editora.

Masaka y ***Mangakán*** son marcas registradas por Publicaciones Creativas S.A. Se permite la reproducción total o parcial del contenido únicamente con autorización escrita de los editores.
Todos los títulos, los personajes y las imágenes originales presentados en esta publicación están registrados por sus respectivos propietarios y se publican sólo con fines informativos.

¿Buscas manga y anime? ¡Visita la **Librería Sugoi**!
Centro Comercial Arenales, nivel 5, local 22
Tel/fax 2-653-653

La lista de interés crece más cada día. En esta edición tenemos un extenso comentario sobre la posición de la religión y los psicólogos frente al anime, y como siempre ¡más y más direcciones!

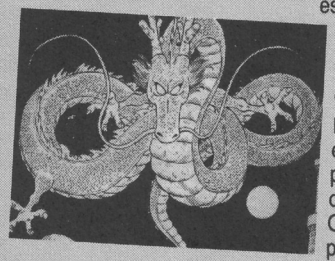
WEBSITE DE MARMALADE BOY

De: melly@pol.com.pe
Hola!
Para los que les gusta este anime, me parece que en esta dirección encontrarán información:
http://www.geocities.com.Tokyo/Towers/3840/
Se despide
Souzo Sagara

RELIGIÓN, PSICOLOGÍA Y ANIME

De: a0001113@cibertec.edu.pe
Hola, colegas otakus:
He estado analizando cada uno de sus correos, y veo que todos estamos de acuerdo con la forma en que se dio el informe el domingo pasado con respecto a nuestra razón de vivir: el ANIME. Sí, esa esencia nos permite tener la esperanza de poder disfrutar de una vez al mes algo que nos gusta y no que nos impongan, ¿cierto o no? (quien diga no NO es un otaku a carta cabal).
He estado investigando a las susodichas psicólogas DORIS MUÑOZ y la otra que tiene el apellido DE LA PUENTE, con otra forma de pensar. Son de las que dicen que todo lo que venga de Japón es malo para los NIÑOS. Ellas dicen NIÑOS, entonces por qué trata de generalizarlo a nosotros que somos jóvenes, que tenemos derecho a disfrutar de lo que queremos... Ahora se vienen con el pretexto de que se perdieron los valores sociales, de que somos muy chicos para poder diferenciar lo que es el bien y el mal. Eso no viene al caso al criticar las producciones japonesas. Además, ellas deberían saber primero que las producciones de animación japonesa son el reflejo de cómo es la sociedad japonesa, y ésta es muy diferente de la sociedad norteamericana. Los psicólogos, desde su tesis, siempre tratan de aplicar su psicología aprendida de libros del extranjero, más específicamente libros norteamericanos, a la sociedad peruana, y ahí tienen sus resultados: vagos y delincuentes a lo norteamericano. De dónde vienen las pandillas juveniles: de Norteamérica (sí o no), y la sociedad peruana, es CASI copia fiel de la sociedad norteamericana (no todos somos alienados como los vagos de las esquinas que se ponen a la moda de las pandillas extranjeras).

Otra cosa que he estado investigando es que hay oscuros intereses de personas o grupos que están relacionados con el manga y el anime que quieren ver destronado a Sugoi. He estado deduciendo y me parece que la competencia de Sugoi, la porquería de Mongo Express, está detrás de todo esto. Aunque sea indirectamente, pero tienen que ver en algo.
Otras cosas que he estado deduciendo -o mejor dicho me he infiltrado en iglesias cristianas- es de que hay ciertos grupos cristianos evangélicos que ven al anime como ¡COSA DEL DIABLO!



Según ellos, las figuras de demonios, dragones y desnudos son signos de que el demonio está presente en las producciones, son personas que ¿HAN HECHO PACTO CON EL DEMONIO? Entonces citemos al mangaka Akira Toriyama (la persona que por medio de su historia nos dio una razón de vivir).
Lo que encontramos en Dragon Ball son animales antropomorfizados, que fueron dibujados y dirigidos para un publico infantil. Los evangélicos piensan que son demonios que están infiltrados porque nunca en su vida han visto animales que hablan y a la vez pelean (si no, vean que en las producciones de Disney éstos hablan y a la vez pelean indirectamente).
Otra de las cosas que ellos dicen por lo que son satánicos estos dibujos es por la presencia del nombre del papá de Chi-Chi, OX-SATAN, que su traducción al castellano sería algo así como "REY DEMONIO DE LAS VACAS" ¿Eso qué problema tiene? Sólo es un nombre, no significa que todos estemos asociados con el demonio o algo por el estilo.
Ustedes no saben, colegas -o alguno ya sabrá por experiencia- la forma de batallar contra los evangélicos cuando te sacan en cara tu afición. En mi caso los traté de persuadir de que no es nada malo, es otra serie de producciones las que pasan en un club donde existe la armonía total (eso espero), pero los benditos éstos me siguieron atacando, sacaron sus biblias, usaron psicología destructiva sutil, pero como estuve bien entrenado (no por un maestro Pokémon), no lograron lavarme el cerebro (es que los espías y agentes secretos somos así, casi no tenemos sentimientos).

Me pusieron ejemplos de figuras demoníacas, ejemplos del Apocalipsis, de la gran bestia bla,bla,bla, que el derramamiento de sangre es sólo de satánicos (amigos fanáticos de Kenshin, disculpen, pero rajaron de ustedes, no me dieron tiempo de explicar el argumento de Rurouni Kenshin ni el significado que tiene para nosotros; no pude limpiar el nombre de nuestro querido destajador. Estoy en deuda, eran muchos y no tenía espada).
En Dragon Ball Z, los pastores de estas iglesias atacaron aún más, hasta tiraron al suelo una revista de anime (no era Sugoi, para especificarles era extranjera). En donde aparecía un reportaje para sacar de dudas sobre el nombre de nuestro amigo Pikkoro Daimaou, que ustedes saben que significan "GRAN REY DEMONIO DEL MUNDO EQUIVOCADO" , pero ellos lo tomaron como el mismo demonio que se infiltró en la producción, y por ser extraterrestre, lo compararon con la bestia del Apocalipsis.
Otra de las cosas de las que me trataron de persuadir es sobre nuestro enemigo preferido, aparte de Cell, FREEZER. Es que como tiene cuernos, dicen que él es otro demonio de las fuerzas de Lucifer, que con sus mensajes nos quiere dar a conocer que lo diabólico es bueno, bla bla bla...
En Dragon Ball GT, me sacaron en cara sobre los dragones de las esferas negras, diciendo el mismo argumento de siempre: ¡¡Son reflejo del demonio!! Pero vean, cuando les hice el comentario de una producción japonesa de la historia de la Biblia que pasaron en canal 5 en Semana Santa, solamente dijeron de que es un caso aislado y que no viene al caso (¡Da ganas de matarlos!).
Otra de las series que me atacaron fue Pokémon, diciendo que estos monstritos dulces son obra de una mente endemoniada.

Pero ahora viene mi deducción:
1.- ¿DE DÓNDE SACAN TANTA INFORMACIÓN DEL ANIME ESTAS PERSONAS? ¿POR QUÉ?, ¿CUÁL ES SU INTERES DE DEJAR AL ANIME EN TAN MALA FAMA?
La respuesta podría ser que estas personas tienen relación con muchas personas del ambiente de la televisión. ¿Su fin para ellos es evitar que las personas no vayan al infierno? Su interés es que el mundo viva en paz y en armonía total, y son esta clase de acontecimientos lo que lo impide. En el reportaje de Contrapunto, ustedes mismos vieron como estas psicólogas se centraron, a la hora de los comentarios, en sólo dos animes: Sailor Moon y Saint Seiya (comprendo a los fanáticos de estas producciones, deben estar rabiando y maldiciendo a Contrapunto). ¿Por qué no comentaron sobre otros animes? Simplemente porque no tendrían excusa en decir que no todo es malo, sino que hay parte que va a públicos distintos.

En la parte donde pasaron imágenes de secuencias del hentai, comenzaron las críticas indirectas, y la advertencia indirecta de la forma de compra.
Jeremy Cáceres Lara

Puedes visitar nuestra página web *Sugoi Virtual* en esta dirección:
http://www.vermail.net/sugoi

LISTA DE INTERÉS

CUARTA PARTE

OFF-TOPICS

La palabra "off-topic" denomina a todos los mensajes que no se ajustan a los temas establecidos como bases de toda conversación en la lista de interés. Al respecto, cabe recordar los puntos pertinentes del mensaje de bienvenida a la lista, donde se puede leer que los dos únicos temas de conversación de la Lista de Interés Sugoi son:

1. Manga y anime en general.
2. Noticias del Proyecto Sugoi.

A pesar de que entre ambos temas existe suficiente base para generar un alto tráfico de mensajes en la lista, algunos integrantes envían ocasionalmente informaciones que nada tienen que ver con los temas acordados.

Si bien esto suele ocurrir en todas las listas del mundo, la Lista de Interés Sugoi cuenta con un alto número de inscritos, que mantienen un alto nivel de tráfico de mensajes. Muchos de los integrantes escriben desde cuentas gratuitas de página web (Yahoo, Hotmail, Rocketmail, Mixmail, StarMedia, Lanet, etc.), que se caracterizan por otorgar buzones bastante reducidos.

De los integrantes que escriben desde estos correos gratuitos, muchos no pueden revisar sus buzones con mucha frecuencia, por lo cual el alto tráfico de la lista suele crearles problemas.

Estos problemas se refieren básicamente a que sus buzones se llenan rápidamente y los siguientes mensajes de la lista empiezan a rebotar de sus direcciones.

Aunque existen administradores en todas las listas de interés, la mayor parte del trabajo de mantenimiento de los inscritos es realizada por un programa (algunas veces conocido como "robot"). El programa que controla al servidor de listas de UniRed (donde está alojada la Lista de Interés Sugoi) lleva cuenta de los rebotes, y automáticamente desuscribe a las direcciones que generen rebotes por más de 24 horas.

En consecuencia, la gran cantidad de usuarios de cuentas de correo gratuitas es la principal perjudicada por el alto tráfico de mensajes de la lista. Si a este tráfico le aumentamos todo el cúmulo de mensajes que nada tienen que ver con los temas aceptados, el resultado es que los inscritos que envían esos mensajes perjudican directamente a otros.

Por ello, todo miembro de la Lista de Interés Sugoi que envíe un mensaje no ajustado a los temas de conversación establecidos, deberá observar las siguientes recomendaciones:

- No podrá enviar más de un mensaje "off-topic" cada dos meses.
- Deberá especificar que la respuesta a su mensaje debe hacerse directamente a su correo, no a la lista.

Todo inscrito que no observe estas recomendaciones será separado de la lista. Del mismo modo, todo inscrito que responda un mensaje "off-topic" en la lista también será separado de ella.

Optimicemos nuestros mensajes y nuestro tiempo de conexión.

La Lista de Interés Sugoi fue creada para conversar sobre temas muy específicos, y por ello cuenta con muchos inscritos, que son quienes le dan movimiento y vida. Si la llenamos de mensajes inútiles, sólo alejaremos a todos los miembros.

Socio del Club Sugoi, anímate e inscríbete en esta lista, que es una tribuna abierta para opinar o preguntar sobre la gran cantidad temas del manga y el anime, y así poder resolver tus dudas.

Para inscribirte en la Lista de Interés Sugoi, envía un e-mail a:

listas@urubamba.unired.net.pe

El mensaje no debe tener subject o asunto, y en el cuerpo basta con escribir:

subscribe sugoi

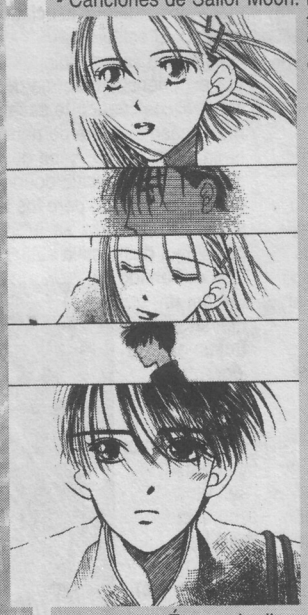
FULL DIRECCIONES

De: a19961613@pucp.edu.pe

Ésta es la 3era recopilación de direcciones de anime y cosas relacionadas con este arte:

- Un programita para bajar que sirve para que puedan crear sus propios protectores de pantalla:
http://www.screensavershot.com/
- Esta dirección tiene una introducción a lo que es Lain:
http://www.aclaris. cl/~illion/home/ principal.htm
- Página con "Tenshi no Yubikiri". En esa página también tienen el opening y ending de "Serial Experiments Lain"
http://www.geocities.com/Tokyo/Teahouse/1417/semana.html
- La dirección del Just Comunication de Gundam, la podrán encontrar en:
http://www.geocities. com/Tokyo/Towers/ 2337/animesounds.html
http://www.geocities.com/ Colosseum/Midfield/3455/music.html
http://www.geocities.com/ Tokyo/Flats/3596/music.htm#gundam
http://naar.net/gwing/gw-musica.htm
- 3x3 Eyes RPG en japonés,Dragon Ball Z, Dragon Ball Z RPG en japonés, Gundam W - Endless Duel, Magic Knight Rayearth RPG en Inglés, Mazinger Z, Ranma 1/2, Ranma 1/2 2, Ranma 1/2 Puzzle, Sailor Moon, Sailor Moon R, Slam Dunk, Yu Yu Hakusho Tokubetheun, Yu Yu Hakusho Final y otros más en:
http://www.stormloader.com/oml/snesall.html

- Excelente página web de todo lo que quieran. Creo que van a poder encontrar de todo.
http://animaniacs.simplenet.com/
- Si quieres hentai, intenta:
http://cgs.cgirealm.com/_asuka-h.html
- Si buscas mp3 del ending de Sailor Stars ve a:
http://welcome.to/bump/
y en el frame selecciona Anime MP3 y busca al final de la página.
- Una buena dirección de Meitantei Conan donde podrán encontrar algunos links y mp3 del 5to opening, el 1er ending y el ending de la primera película es:
http://home.earthlink.net/~sasami20/conan.html
- Cosas sobre shoujo de Internet, muy interesante:
http://www.ky.xaxon.ne.jp/~matt/index.html
- Canciones de Sailor Moon. Prueba en "Features Download Music". No todos los links funcionan, pero creo que el de "Kaze mo, Sora mo, Kitto" (Ed.SMStars) en "Stars Best Song Collection" sí funcionaba. Intenta en:
http://listen.to/sailormusic
- El ending de Karekano:
http://www.geocities.com/sunsetstrip/stadium/8882/yumenonakahe.mp3
- Mpg de evangelion,saint seiya.
www.icom.animanga.com/icom
- Salvapantallas de Dragon Ball y Ranma 1/2
www.geocities.com/TelevisionCity/5523/Esp.html
- Macross
www.wsu.edu/~knudson/movie.html



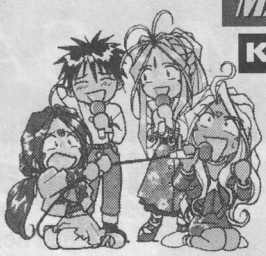
Agradecimientos a Nomar, ROSSANA, Kojiro Sama, Cesar, Seishirou Sakurazuka, Hari Seldon, Masakuni, Skyrider, Natalia, Dark Angel, Raul
Kenshin Himura

PROGRAMACIÓN DE LOCOMOTION

De:sugoi@vermail.com

Estuve navegando y entré a una página interesante. Ésta es la dirección:
http://www.viadigital.net/oferta/paquete_basico_animacion.html
Encontrarán un ícono que dice: ¿Qué se emite hoy?
Revisen la programación desde las 21 horas; les parecerá interesante.
Me despido.
Hernán Munayco

Damos las gracias al recopilador:
Freddy Garro (KYO KUSANAGI)
Yoshi Kimeta !!!
E-mail : paf_garro@computextos.net
Teléfono : 474-6123



Esta sección de karaoke seguirá publicando las letras de la banda sonora de Rurouni Kenshin, una por mes, las cuales están entre las preferidas de los socios de Club Sugoi. Pero si deseas que tu preferida sea publicada pronto, te recomendamos usar tu encuesta para pedírnosla. Este mes, por ejemplo, "Phone me Dear" se publica porque muchos socios mandaron su encuesta. Recuerda además que en los intermedios de tu reunión puedes acercarte a la cabina de audio y pedir que pongan las canciones que desees escuchar.

It's Gonna Rain

5º ending de la serie de TV
Rurouni Kenshin

Ashidori mo karukushite
chao chao
Torumono mo toriaezu
chao chao
Raion ga unaru mitai no
raimei ga
Taisan wo unagashite iru
Doo naru no?
Soo. . . moo sugu ame
Dai kirai ame nanka
chao chao
Moo sukoshi itai noni
chao chao
Kaikan ga kaisan ni kawaru
shunkuan wo
Raion ga isogaseta no wa
Meihaku No! Meiwaku
IT'S GONNA RAIN!
Ame wa moo
aribai wo kesu no?
Kare wa moo
wasurete shimau no?
Futari wa moo
korekiri ni naru no?
Subete wa ame no seitte
koto ni shite okou
Kare kara no renraku wa
NOTHING NOTHING

Ame ni yoru kyoukun mo
NOTHING NOTHING
Kanjou mo irigisu no tenki
mitai ni
Utsurigi dattara totemo
Raku nanoni. . . gyaku na no
IT'S GONNA RAIN!
Ame ga netsu wo
yomigaeraseta
Kare mo futo
watashi wo omoidashita
Futari wa ima
koko ni michibikareta
Subete wa ame no sei, unn,
okage na no
Ame wa hito wo
yondari keshitari
Dare yori mo
tegowai majishan ne
Futari wa itsumo
damasarete bakari
Subete wa ame de hajimarun
deshyoo

IT'S GONNA RAIN!

Intérprete: Bonnie Pink

Denwa shite darling (Phone me dear)

Tema de cierre de
The Adventures of Mini-Goddess

Yakusoku no jikan wa
kanari kiteru keredo
Fushigui iro no hana no kaori ni
sasowareta kohishin
Yaritai koto wa ippai
Kini naruno shouga nai
Yori michi wa ne himitsu no chocolate
Sugu ikanakia tokechauwa
Ima goro kimi wa shimpaide watashi
wo matteru
Go-me-n doushitemo aitai nara
Ohayamenine dakara

Denwa Denwa shitene mai nichi
Denwa Denwa shitene itsu demo
Kumo no ue de Party nante shitetemo
Nee darling
Denwa Denwa shitene mai nichi
Denwa Denwa shitene sagashi
dashitene
Oikaketene darling

Massugu aruku no wa chotto
muzukashikute
Odori nagara Hip hop step de
Jump shite tobi koete
Haken shitano ippai
Kimi ni oshiete agetai
Warai koe wa tokimeku melody

Kandomo shitena nakechauwa
Kimi ni mienai mono ga watashi ni
mieru no
Shinjiru? doushitemo shiritai nara
Imasugu ni ne dakara

Denwa Denwa shitene mai nichi
Denwa Denwa shitene itsu demo
Umi no soko de ohiru nante
shitetemo
Nee darling
Denwa Denwa shitene mai nichi
Denwa Denwa shitene hanarete
itemo
Tsunagattene darling

Denwa Denwa shitene mai nichi
Denwa Denwa shitene itsu demo
Niji no ue de skeeto nante shitetemo
Nee darling

Denwa Denwa shitene mai nichi
Denwa Denwa shitene sagashi
dashitene
Oikaketene darling

Intérprete: Yuki Ishii

Kaze mo Sora mo Kitto

Ending de la quinta temporada de la serie de TV
Bishoujo Senshi Sailor Moon: Sailor Stars

Hito komini kiete yuku
Senakani mukatte te wo futta
Kinou made ga Uso mitai ni mieru

Namida deru hodo waratte
Tewo tsunai de mitsume aeba
Itsumo(Anata no) Nioi (Kasukani)
Mune wo setsu nakushita

Wagamama moshi tashi Tsumaranai kenkamo
shita
Aenaku naru hi ga kuru kotomo Shiranaide

Ano hi Oikakete
Kimochi no subete wo uchi aketara
Kaze mo Sora mo mada
Futari dake wo tsutsundeta

Ashita no koto omottara
Kimochi ga sukoshi mae wo muku
Kitto(Dokokani) Tsuzuku (Chiisana)
Michi wo aruite yukou

Hitori kiri ni natta
Aitai yoru ni tsunai da
Kotobano rain mo imawa mou todokanai

Ano hi Dakishimeta
Shiawase wo keshite wasurenaide
Totemo Suki ni natta
Ano toki no jibun de iyou

Ano hi Yume miteta
Anata no hitomi wo wasurenaide
Kaze mo Sora mo kitto
Kanashimi wo keshite kureru

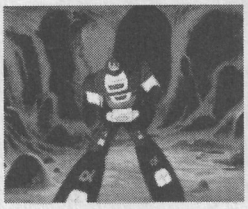
Ano hi Dakishimeta
Shiawase wo keshite wasurenaide
Totemo Suki ni natta
Ano toki no jibun de iyou

Ano hi Yumemiteta
Anata no hitomi wo wasurenaide
Kaze mo Sora mo kitto
Kanashimi wo keshite kureru

Intérprete: Arisa Matsukita

MASAKA MECHA FILE

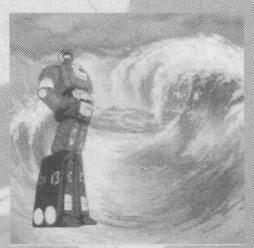
Kozo Udengami Albegas: 3 letras griegas, 1 robot



Albegas nos sitúa en un futuro cercano, donde la Tierra es amenazada por una raza invasora, los Deringa. El evento coincide con un concurso de diseño de robots en la preparatoria Aoba, que es ganado por tres jóvenes llamados Daisaku, Tetsuya y Hotaru (en los tres primeros puestos, respectivamente). Al ver el ataque inminente, este grupo se enfrenta a los invasores, pero sin resultados positivos.

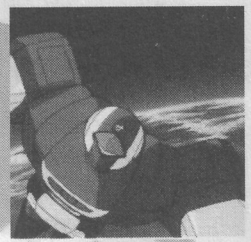
La derrota sirvió para que el profesor Mizumoto, del Centro de Investigación de Ingeniería Robótica, interviniese y los dotara de un sistema que permitía el acoplamiento de los robots. Pero no como un simple acoplamiento: los tres robots que conforman a Albegas -Alfa Beta y Gamma- se combinan de 6 diversas formas, de modo que sobresalga el robot mejor adaptado para el lugar de la batalla. A esto se conoce como Dimensión. Existen seis tipos de dimensiones -2 por cada robot-, y con estas características será posible enfrentar a los enemigos que envíe la raza Deringa.

En esta serie intervienen Kageyama Shigenori en el diseño de personajes, Koichi Ohata en el diseño de robots y Morishita Kozo en la dirección. Finalmente, la Toei se encargó de producirla en 1983.



Las dimensiones son las siguientes:

1. Dimensión Aérea. Forma ideal para la lucha en el cielo. Su velocidad alcanza el Mach 5 y su arma más poderosa son los misiles torácicos. Predomina Tetsuya.

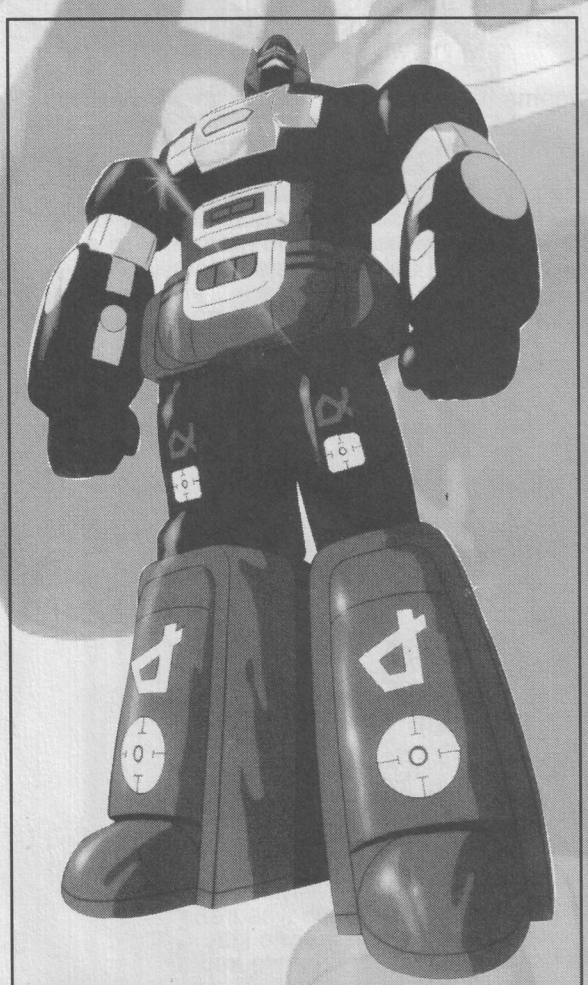


2. Dimensión Magma. Tiene una forma para el ataque en subsuelo y una alta resistencia al calor, además de contar con el Boomerang Flash como arma. Predomina Tetsuya.

3. Dimensión Marina. Con una alta resistencia a la presión de las profundidades del mar, utiliza armas de plasma, flechas y también misiles rancha. Predomina Hotaru.

4. Dimensión Guardia. Se utiliza generalmente para defensa, pues está provista de una poderosa barrera, casi invulnerable. Predomina Hotaru.

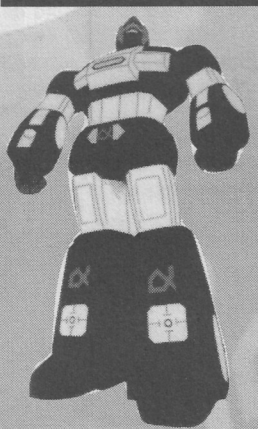
5. Dimensión Espacio. Con esta forma se puede luchar en el espacio sin ningún problema, y como armas están el Boomerang Espía y Rifle Láser. Predomina Daisaku.



ALBEGAS

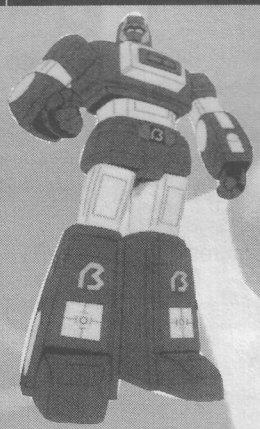
Altura: 40 metros
Peso: 1200 toneladas
La sexta dimensión es la del electromagnetismo, la combinación más poderosa de Albegas, y es piloteada por Daisaku, Tetsuya y Otaru. Su creador fue el profesor Mizumoto y tiene como base de operaciones el Centro de Investigación de Ingeniería Robótica. Posteriormente, por la necesidad de lucha en el espacio, se le adaptaron boosters. Esta dimensión es la mejor dotada para el combate.

Alfa Robot



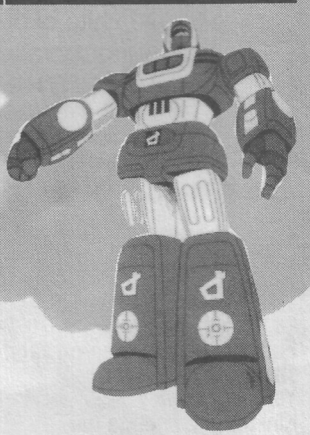
Color: negro
Altura: 20 metros
Peso: 400 toneladas
Piloto: Daisaku Enyotena
- Daisaku fue el ganador del concurso de robots. Cursa el 2do año de la preparatoria Aoba y practica el kendo. Su robot es el más poderoso. pues domina la dimensión del electromagnetismo.

Beta Robot



Color: azul
Altura: 20 metros
Peso: 400 toneladas
Piloto: Tetsuya Kani
- Tetsuya también asiste a la preparatoria, su hobby es jugar fútbol y el suyo es un robot centrado en la dimensión magma y cielo. Su arma es el Tonfa Nunchaku.

Gamma Robot



Color: rojo
Altura: 20 metros
Peso: 400 toneladas
Piloto: Hotaru Misuki
- Hotaru, además de ser la hija del profesor, es la líder del equipo de tenis. Su robot Gamma tiene la capacidad de defensa y lucha submarina.

MI PERSONAJE FAVORITO

MASAKA

1er PUESTO (=)

KENSHIN HIMURA
409 VOTOS

Cumpliendo con lo dicho en la anterior edición, les entregamos el ranking actualizado del mes.
Aún en el primer puesto podemos encontrar a Kenshin Himura, inamovible líder de las encuestas, pero cerca a él encontramos a la temperamental Yukino Miyazawa, que subió sus bonos gracias a su lucha (exitosa) por declarársele a Souchirou Arima. Y al parecer no quieren separarse, pues van juntos en el ránking también.
Asimismo, un nuevo personaje ingresó al ruedo. Se trata de Spike Spiegel, quien con tres impresionantes episodios de la serie "Cowboy Bebop" saltó de frente hasta el séptimo puesto, con tendencia a seguir subiendo.

2do PUESTO (5)

Yukino Miyazawa
131 votos

3er PUESTO (6)

Souchirou Arima
111 votos

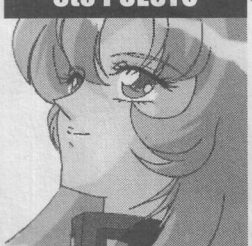
4to PUESTO (3)

Misato Katsuragi
83 votos

5to PUESTO (4)

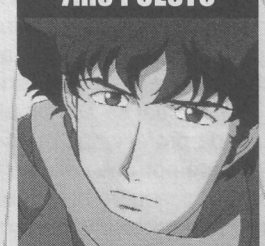
Rei Ayanami
58 votos

6to PUESTO (2)



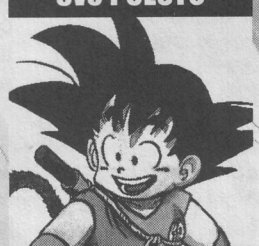
Utena Tenjou
54 votos

7mo PUESTO (N)



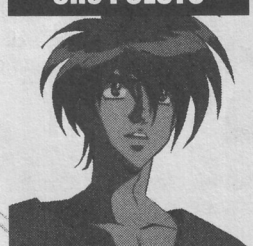
Spike Spiegel
53 votos

8vo PUESTO (9)



Son Gokú
49 votos

9no PUESTO (7)



Van Fanel
42 votos

10mo PUESTO (8)

Asuka Langley Sohryu
36 votos

11mo PUESTO (=)

Shinji Ikari
23 votos

12mo PUESTO (10)

Nausicaa
13 votos

¿Logrará Kenshin mantenerse en el primer lugar un mes más? ¿Podrá Yukino vencer al samurai? ¿Es qué nadie le puede ganar a Kenshin? Vota y da tu opinión, y así podremos continuar con este ranking mensual de personajes.

MASAKA

STEAM DETECTIVES

¡A todo vapor!

LOS MALOS

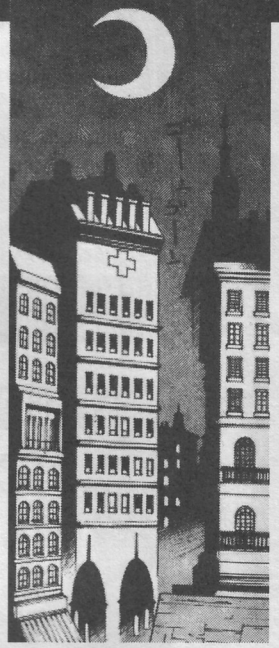
Night of the Phantom. Dueño de un gusto muy especial para el vestir y con tendencia a la grandilocuencia, es el criminal más peligroso de Steam City. Asesina sin dudar, ya sea con pistola o con unas bombas que acostumbra cargar. Considera a Narutaki su némesis personal y no perderá oportunidad de enfrentarse a él una y otra vez. Bastante inteligente para no exagerar, se retirará tan pronto como la situación no esté plenamente a su favor, lo cual hará prácticamente imposible para Narutaki ponerle las manos encima.

Baron The Machine. Fanático de la mecánica, siempre usará una extraña máscara y se valdrá de esbirros mecánicos para sus actividades. Se cruzará varias veces con Narutaki y Rin Rin, pero nunca logrará mayores cosas, especialmente debido a la participación de Gouriki. Se obsesionará con Gouriki y varias veces intentará, sin éxito, apoderarse de él o del secreto de su construcción.

Benisasori. Una atractiva ladrona con un sentido muy especial de la moda. Con claras tendencias de reina sadomasoquista, siempre andará con máscara y un látigo. Sus dos esbirros siempre estarán a sus pies, esperando las órdenes de su ama.

Dr. Guilty. Genio constructor de Mekatones, a los cuales siempre llama Shadow Bolt número uno, dos, tres, etc. Cada uno de ellos es adecuadamente reducido a chatarra por Gouriki, motivo de creciente frustración para él.

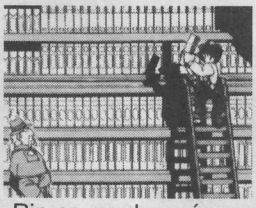
L'Bread y Ran Ran. Algo así como la contraparte malvada de Narutaki y Rin Rin. L'Bread es un elegante ladrón que tiene en su mira a Narutaki. Siempre vestido elegantemente y usando una máscara, tendrá de su lado a Ran Ran, la hermana mayor de Rin Rin. L'Bread es implacable, e incluso utilizará a la fiel Ran Ran como portadora de una bomba en uno de los encuentros con Narutaki.



La acción se lleva a cabo en Steam City, una ciudad ubicada en un país donde el carbón es el recurso principal. Por ello se crea toda una ingeniería que utiliza al vapor como fuente de energía, y el resultado es un ambiente retro-futurista muy especial. La misma ciudad nos trae a la mente una mezcla del Londres de la época de la Revolución Industrial con la Ciudad Gótica de Batman, y los trajes son una extraña mezcla de lo moderno con lo de principios de siglo. En una ciudad llena de sombras, los criminales tienen muchos lugares para ocultarse, y sus actividades no pueden ser contenidas en forma exclusiva por la policía. Aquí entra en acción el joven

Narutaki, dueño y único investigador de una oficina de detectives, quien se enfrenta con mucho éxito a la más variada galería de villanos que uno pueda imaginar.

Cada compilación de esta historia es llamada "caso" y se compone de una serie de aventuras, normalmente autoconclusivas, cada una con un villano de turno. La primera aventura pone a Narutaki en contacto con una joven enfermera llamada Rin Rin, la cual se acerca al joven en busca de ayuda profesional, pues está siendo acechada por una extraña figura. Narutaki pronto descubre que la extraña forma es un gran robot a vapor, uno de los que en esta historia se conocen como Mekatones. Sin embargo, el robot parece más interesado en atacarlo a él que a la joven Rin Rin, lo que lleva a Narutaki a investigar el asunto más a fondo. Con ayuda de su fiel y viejo mayordomo Kawakubo y el inspector Nagami de la policía de la ciudad, investiga a la joven enfermera y no encuentra nada extraño, salvo la falta de datos acerca de su padre y la misteriosa desaparición del mismo.

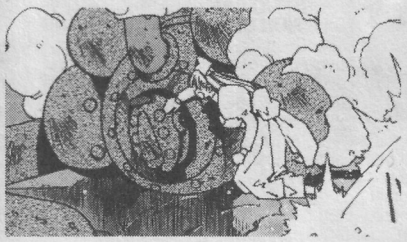


El siguiente encuentro con Rin Rin es mucho más espectacular, y se da con ella montada en el hombro del Mekaton, al cual llama Gouriki. Pero ahora Narutaki está preparado. Armado de su pistola favorita y sus múltiples accesorios (más numerosos que los de una Electrolux) logra dominar al robot y finalmente le abre una grieta por la cual hace entrar el agua de una toma destrozada. De esta forma,

Kia Asamiya es un mangaka que nos tiene acostumbrados a un estilo bien definido en trazo y personajes. Sin embargo, sus argumentos difieren tanto como el día y la noche. A sus clásicos Silent Mobiüs, Dark Angel y Nadeshiko se suman los ligeros Compiler y Assembler-0X. Con Steam Detectives, se ocupa del género detectivesco de acción.

LOS BUENOS

Narutaki. Es el mejor detective de Steam City, y sus habilidades se ven solicitadas con frecuencia por las autoridades de la ciudad. Usualmente lo veremos vistiendo un sobretodo que le permite llevar todos los aditamentos de su fantástica pistola (desde balas especiales hasta cartuchos perforadores). Increíblemente hábil, su juventud no es impedimento para enfrentarse a los más avezados criminales de la ciudad. Es de carácter serio y muy profesional, lo que explica la cantidad de casos que le son asignados.



Narutaki amenaza con apagar la caldera del robot. Para su sorpresa, Rin Rin le ruega evitar que se extinga el fuego, pues de lo contrario se apagaría el sistema de soporte que mantiene vivo al cerebro de su padre. Narutaki se detiene, pero se entera también de que la joven lo atacó convencida de que él tuvo algo que ver con un accidente que llevó a su padre a ese estado. Por supuesto, Narutaki no tiene ni idea de lo que ella está hablando. De pronto, una risa alerta de la llegada del villano. Se trata de "Night of the Phantom" (no hay error, así está en el original), quien aprovechó la candidez de Rin Rin para utilizar al poderoso robot contra Narutaki, contra el cual tiene una inquina personal (la razón es un secreto durante todo el manga). La lucha entre ellos es bastante dispar, pero Narutaki se las ingenia para ahuyentar al peligroso criminal.

Arrepentida de haberlo atacado, Rin Rin se entrega, pero Narutaki no tiene ningún interés en presentar cargos, y, debido a su especial situación, se queda alojada en su casa como asistente. A partir de ese momento, las aventuras incluirán a esta especial pareja, con Rin Rin como una especie de hermana mayor, siempre preocupada por las horas de dormir y la salud del joven detective.

Este manga ha sido dibujado con el estilo típico de Asamiya: una mayor simplicidad en los personajes, pero también un gran detalle en la extraña mecánica de la ciudad. Aunque la acción juega un papel importante en cada caso, no faltan aquellos elementos de dramatismo y humor ligero salpicados por aquí y allá, especialmente cuando Rin Rin pierde la paciencia con Narutaki y le aplica gigantescas inyecciones. Aunque no son frecuentes, la presencia de uno que otro superdeformed realza las situaciones cómicas. Como se mencionó antes, su género es la acción y hay mucha de ella en cada caso, aunque no son pocos los misterios que podrían encontrarse en este manga de detectives, de forma similar al Joven Detective Conan.

Rin Rin. Algo mayor que Narutaki, es enfermera de profesión y por ello guarda una relación casi de hermana con él. Cuando recibe algún encargo o participa en algún caso, lo hace con mucha seriedad, aunque no siempre con la misma habilidad. Su devoción hacia Narutaki es completa, lo que le permite sobrellevar la errática vida que llevan como detectives. Siempre la veremos vistiendo su traje de enfermera de principios de siglo.

Señor Kawakubo. El viejo mayordomo de la familia. Serio y sumamente parco, cuida con celo la salud y bienestar de su amo. Aunque no participa en los casos, apoya a Narutaki en búsquedas de información y siempre tiene a la mano todo lo que él necesita.

Gouriki. Mekaton que conserva el cerebro del padre de Rin Rin. Está imposibilitado de hablar y sólo se le escucha uno que otro "Gah". También parece haber una especie de pérdida de memoria o capacidades, pues normalmente sigue sin más las órdenes de Narutaki o de Rin Rin, aunque salta a la vista su afán por proteger a la joven enfermera. Construido por el padre de Rin Rin, tiene un diseño innovador y está hecho de una aleación secreta. Su fuerza es superior a la mayoría de Mekatones que se encuentren con él, y esto complementa a la perfección las actividades de Narutaki.

Inspector Yagami. Inspector de la policía local. Confía mucho en Narutaki y no duda en solicitar su ayuda cada vez que los extraños villanos de Steam City hacen de las suyas.

Señor Onigawara. Miembro de la policía internacional, estará muy en contacto con Narutaki en una serie de casos de espionaje. Su principal debilidad es la bella Rin Rin, a la cual no parece interesarle él más que como un compañero de trabajo.

MASAKA

"Ah! Megamisama, qué conveniente es estar pequeño", es una serie emitida junto con otros dos programas por la cadena WOWOW. Este programa lleva por nombre "Anime Magazine" y empezó a transmitirse el 6 de abril del año pasado a las 7:00 p.m. Algo curioso es que la serie no cuenta con un opening, y en su lugar sólo hay una presentación. El ending, por su lado, es el tema "Phone me dear".

Ahora concentremos nuestra atención en un pequeño personaje llamado Gan-chan.

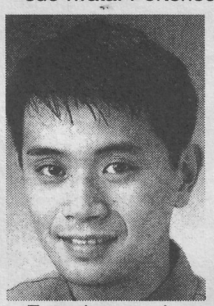
Este divertido personaje es, como lo habrán notado, un ratón. Dicho personaje se convertiría poco a poco en el centro de una tira cómica dentro del mismo manga, que al ocupar un espacio aparte de la historia central no la alteraría en lo más mínimo. Es menester precisar que Gan-chan no aparece en las OVAs de "Ah! Megamisama".

La primera referencia a un ratón en el manga se da cuando Keiichi busca un lugar donde vivir con Belldandy luego de ser expulsado por los senpais de su hogar anterior, quienes no aceptaban chicas. La búsqueda los lleva hasta una casa nueva que constantemente está cambiando de inquilinos. Resulta que en ella se había instalado una divinidad de tercer nivel (Belldandy es de primer nivel) que había perdido sus poderes y para liberar sus frustraciones se entretenía asustando a los humanos que llegaban a la casa. Está de más decir que fracasa por completo, y pasa de ser de victimario a víctima al verse rodeado de tan divino séquito, totalmente inmune a sus poderes. Finalmente, Belldandy, para consolarlo, lo nombra protector de la casa y lo convierte en un ratón que se queda a vivir en la parte de atrás de la misma. ¿Suena familiar?

La personalidad de Gan-chan será siempre la misma: un soñador y distraído sin remedio (él no es malo, sólo cumple con su trabajo). Igualmente, cumplirá a cabalidad su rol de especie de liberador de estrés de las diosas, pues su persona será el blanco de todas las bromas. El trío divino aprovechará las salidas de Keiichi para usar su facultad de hacerse pequeñas y volver loco al infeliz roedor.

Con un argumento nada complicado, fresco y divertido, "Ah Megamisama!, qué conveniente es estar pequeño" terminó sus transmisiones en la TV nipona con nada menos que 48 episodios de emisión semanal, agrupados para su venta en volúmenes de 8 episodios.

El seiyuu de este cómico personaje es Mitsuo Iwata. Pertenece a la Compañia Oosawa, es de sangre de tipo "A" y tiene como hobbies el teatro, el diseño y manejar. Se considera "tonto" y "mañoso". Su tipo de mujer: la que sobresale. Le gusta cualquier comida deliciosa. Prefiere los perros o los gatos (nada que ver con los ratones). Entre los programas o películas de cine que más le han gustado destacan: "Brasil, siglo del futuro" y " La Máscara". Entre las canciones aprecia cualquiera que le haga vibrar el corazón.



De una personalidad bastante abierta, Mitsuo Iwata ha sabido abrirse paso en el competitivo mundo de las comunicaciones, explotando sus capacidades artísticas tanto en radio -lugar que comparte profesionalmente con su esposa Hanako Kawairi- como en la música, y las ventas de su CD reflejan la cantidad de admiradores que tiene.

Las obras de animación en que ha trabajado son muchas, pero las más resaltantes son:

- "Ah! Megamisama, qué conveniente ser pequeños" - Gan-chan
- "My Mary" - Hiroshi, el cazador.
- "Éste es el bosque verde" - Koryui Ikeda.
- "El gaitsu del aire" - Jei.
- "Me convertiré en un ángel" - Dipel
- " Power Pum" - Ryuma.

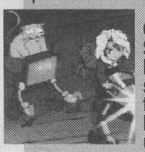
Llama enormemente la atención -y de paso nos da una idea de sus capacidades histriónicas- su participación en la mundialmente famosa película de Katsuhiro Otomo "Akira". Iwata prestó su voz para dar vida nada menos que al desenfadado y agresivo Shotaru Kaneda, líder de la pandilla de motociclistas. Definitivamente, su mejor trabajo.

Estas son las tiras cómicas originales en las que se basa el episodio "Adivinemos".

GAN-CHAN FILES

CAPÍTULO #1:"ADIVINEMOS"

Urd se propone ayudar a Gan-chan en la búsqueda de pareja. Para ello usa sus poderes mágicos: escucha las descripciones de Gan-chan y trata de convertirlas en realidad. Pronto se hace obvio que Gan-chan dice una cosa y ella escucha otra. Al final, lo mejor que puede hacer es una tetera. La boda se realiza sin mayor demora y con Urd como sacerdotisa. Para mayor felicidad de la exigente rata, Urd le da una voz propia a la tetera. Pero para desconcierto del roedor, su "mujer" pronto lo abandonará para irse con una tetera a presión.



CAPÍTULO #2 y #3:"EL TESORO SECRETO DEL TECHO"

Mientras las diosas y el roedor descansan tranquilamente, otro ratón caerá del techo y musitará "el dorado del montón", lo que pondrá a las pequeñas diosas tras un tesoro en el techo. A bordo de unos robots construidos por Skuld -sospechosamente parecidos a los EVAs- explorarán el techo en busca del supuesto tesoro. Pero en el "techo desconocido" no estarán solos, pues detectarán un enemigo aunque sin verlo. Al levantar la vista, éste aparecerá como una inmensa rata que salta para atacarlos. Ni siquiera el uso de todo el armamento podrá detener al adversario, y Gan-chan tendrá que ser sacrificado para distraer a la rata y poder continuar la expedición. Al final, el tesoro resulta ser un inmenso Buda dorado de juguete, el cual, para no perder la costumbre, ataca a Gan-chan, quien había sobrevivido al sacrificio.

CAPÍTULO #4 y #5:"VOLEMOS AL CIELO"

Asombrado por el vuelo de los pájaros, Gan-chan decide volar también. Y con tal premisa asistimos a un recuento de los hechos y naves más saltantes de la aviación mundial. Skuld irá construyendo uno a uno los modelos que Gan-chan piloteará. Por último, luego de la conquista del cielo se alistarán para la aventura final: la conquista del espacio. Y el piloto del primer cohete de la NESU hacia el espacio será Gan-chan. Él pisará la Luna y luego será lanzado hacia el espacio profundo, en busca de más aventuras.

CAPÍTULO #6:"A ADELGAZAR SE HA DICHO"

Luego de unas cortas vacaciones en casa de un amigo, Gan-chan regresa hecho una bola. Muy avergonzado, pide ayuda a las diosas y Skuld toma la posta. Para esto, mete a la pobre rata en un artilugio suyo, pero sin resultados duraderos. Fastidiado, el roedor decide que el camino de la dieta es solitario y empieza un régimen de ejercicios. Pero Urd le suministra una de sus pastillas para ayudarlo y consigue que dé la vuelta al mundo a pie. Al final vuelve a casa, delgado y exhausto, y se duerme enseguida. En la noche despierta con un tremendo apetito y por la mañana nuevamente se ha convertido en una bola peluda.

CAPÍTULO #7 y #8:"EL GRAN MONSTRUO GANZILLA" y "DECISION DE GUERRA"

Durante un día lluvioso, las diosas se aburren la casa. Gan-chan aparece con síntomas evidentes de haber comido algo que le cayó mal: torta con moho, para ser exactos. Las minidiosas, preocupadas, prueban en él diversos métodos para extraerle el moho, pero sólo consiguen maltratar al paciente. Una vez más, Urd saca a relucir sus habilidades y le da a comer un preparado especial. Parece mejorarse rápidamente, pero luego una misteriosa bola verde aparece en su piel y luego lo convierte en el temible monstruo Ganzilla, que pondrá en peligro el refrigerador. Un batallón de Urds se prepara para enfrentarlo bajo las órdenes de Urd y Skuld. Pero Ganzilla es muy poderoso y logrará su cometido de llegar hasta el refrigerador. Justo en ese momento llega a casa Keiichi y, al abrir la puerta de la casa, ilumina a Ganzilla y éste se destruye, pues el moho no soporta la luz del Sol. Un confundido Gan-chan se pregunta qué pasó. Y como la temporada de lluvias aún continuará, se anuncia la probable aparición de dos o tres Ganzillas más.

¡ÉSA ES LA VOZ!

La hemos escuchado decir incontables veces "anata baka" (¡qué tarado!) como Asuka refiriéndose a Shinji. Aquí les presentamos a

Yuko Miyamura

Armando Asato

De entre las más conocidas seiyuus, tenemos a una que ha conquistado el corazón de muchos fans con su personificación de Asuka en Neon Genesis Evangelion. Se trata de Yuko Miyamura. Yuko se caracteriza por su aguda voz y alta expresividad, además de ser muy jovial, lo que la hace óptima para representar a personajes adolescentes, a veces algo inocentes como Lapis de Detatoko Princess, o de carácter fuerte, como Asuka de Evangelion. Como comentarios, podríamos agregar que Yuko es un poco supersticiosa, y aparte una de las personas que piensan mucho en las profecías de Nostradamus y en el fin del mundo. No obstante, afirma que es natural debido a toda la campaña que le han hecho a las cuartetas de dicho personaje. Por esta razón compuso su álbum Daisuuchi ("daissuchi" significa en chino "la llegada de las cuatro felicidades"), que salió a la venta en agosto del presente año y nos llama a celebrar la llegada del nuevo milenio con mucha alegría y optimismo. Como ella misma dice, "me alegra que en julio no haya sido el fin del mundo", con lo cual alude a una de las profecías de Nostradamus.

Yuko nació el 4 de diciembre de 1972 en Hyougo, debuta en la serie J-Decker Brave Police con el papel de Regina, serie que se empezó a transmitir en enero del 93 por Asahi TV. Desde entonces, Yuko ha prestado su voz para muchos personajes en una buena cantidad de series, entre los que podemos destacar los siguientes: Ayane Mitsui (Ayane-chan High Kick), Asuka Langley Souryu (Neon Genesis Evangelion, hasta ahora su trabajo más destacado), Lapis (Detatoko Princess), Marie Arigari (Boku no Marie), Kazumi Touyama (Meitantei Conan), Parfait (Lamune & 40 Fire y Lamune & 40 Fresh), Aisha Clan Clan (Outlaw Star), Ruuda (Queen Emeraldas), Kyasuka (de la sangrienta serie de TV Berserk), Adali (Saber Marionette R), Hinagiku Tamano y Angel Daisy (Wedding Peach) y la fantasma china Rei Rei (Vampire Hunter). Su más reciente trabajo se da en la serie de TV "Yoko - Nave de Guerra Yamamoto ", en la que hace el papel de Elizabeth Ayano. En todos estos trabajos sus interpretaciones han sido muy destacadas.

Yuko también ha participado en juegos de video dándole la voz a diversos personajes. Entre los más notables y conocidos tenemos: Maria (3 x 3 Eyes - PlayStation), Asuka (Kotetsu no Girlfriend y Evangelion Second Impression - Sega Saturn y PlayStation), Seung Mina (Soul Edge - PlayStation), Chun-Li (Street Figther Zero, Zero II, EX, EX II - PlayStation), con un total de 45 juegos.

Además de trabajar como seiyuu, Yuko también es una reconocida cantante, y para demostrarlo tiene 8 CD album, 16 CD singles, y alrededor de 50 CD de las diversas series en las que ha participado. Pertenece asimismo a un grupo llamado Furil, formado por Kyoko Hikami, Yukana Nogami y ella misma, todas seiyuus de la popular producción Wedding Peach. Otros de sus trabajos se da en la serie "sentai" (del tipo Power Rangers) llamada "Go!, Go! V, Grupo Militar de Emergencias". Finalmente, el próximo trabajo de Yuko lo podremos apreciar a principios del año 2000 en una película titulada "Anata wo mamori tai" (Deseo protegerte). Mayor información de Yuko Miyamura en http://www.tcp.com/doi/seiyuu/seiyuu.html

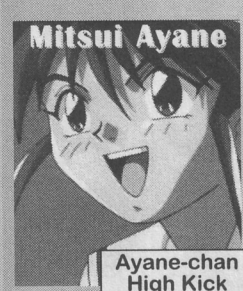
Nombre:	Yuko Miyamura
Nacimiento:	04 de diciembre de 1972
Edad:	27 años
Lugar de nacimiento:	Hyougo
Representante:	Arts Vision / Japan Action Club
Tipo de Sangre:	O +
Estatura:	1,75 m
Puntos atractivos:	enseñar mis puntos débiles
Tipo de hombre:	el que la ame de entre todas las del mundo
Comida favorita:	toda
Animal favorito:	MONOS
TV y cine favoritos:	MONOS
Música:	MONOS
Hobbie:	MONOS, hablar consigo misma
Lo que más le gusta:	los monos (*¡que sorpresa!*)
¿Qué sientes cuando haces la voz?:	Un poquitín de vergüenza
Si nacieras de nuevo, ¿qué harías?:	Supongo que lo mismo

Vampire Hunter

Kotetsu no Daibouken

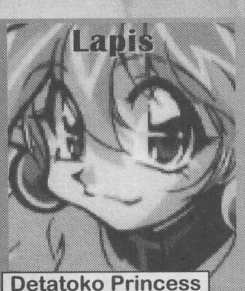
Isshin Shishi e no Chinkonka

Queen Emeraldas



Ayane-chan High Kick

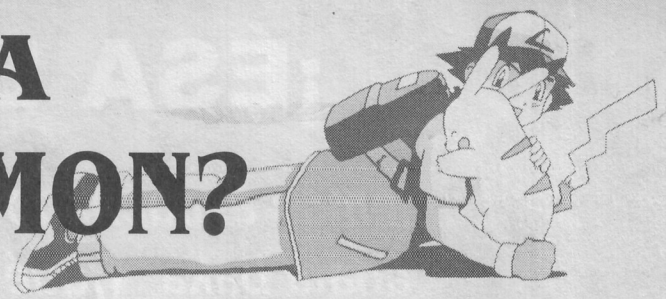
Yamamoto Yohko



Detatoko Princess

Outlaw Star

¿CONOCES A ESTE POKÉMON?



Nadie ha podido evitar ver algunos de estos pequeños "monstruos" de formas y colores tan diversos. Y dicha palabra tampoco sería la más correcta, pues dista mucho de lo que alguien se podría imaginar como un monstruo. Sin embargo, estos "monstruos de bolsillo" ya están aquí y en poco tiempo se han impuesto en un mercado saturado de Dragon Ball Z. ¿Qué son y de dónde vienen? Para todos aquellos que no saben nada de los bichos en cuestión -y para todos los que ya han gozado de ellos- he aquí un informe de la "Pokemanía".

Pocket Monster vio la luz en 1996 como un juego RPG (Role Playing Game) y de estrategia creado por Nintendo de Japón para su conocida plataforma individual Game Boy, desarrollo realizado con el apoyo de Game Freak y Creatures. Desde un principio tuvo un éxito masivo. Originalmente fueron lanzadas tres versiones del juego: Pokémon Red (rojo), Pokémon Blue (azul) y Pokémon Green (verde), donde los propios colores establecen las diferencias. Por ejemplo, la versión verde contiene criaturas que la versión azul no posee ni tampoco la roja, es decir, si bien comparten pokemones entre las tres (por ejemplo, Pikachu está en las tres), cada una se diferencia de la otra por un grupo especial de criaturas que no se repiten. Sin embargo, existe la posibilidad de exportar o importar momentáneamente los pokemones que no tenga una versión de un Game Boy a otro por medio de un Link Cable, pero está conexión no graba los nuevos pokemones en el cartucho; a fin de cuentas, su principal función es permitir a los jugadores enfrentarse entre sí. La versión de Pokémon para Nintendo 64 sí permite grabar pokemones en la Memory Pack de la consola NES 64.

La trama del juego no es muy complicada. El jugador se convierte en un "entrenador Pokémon" y tiene que capturar a estas criaturas una por una hasta completar su enciclopedia Pokémon, además de enfrentarlas con los pokemones de otros entrenadores pokémon con los que se va encontrando mientras avanza el juego. A medida que derrota a los pokemones de otros entrenadores, obtendrá insignias que le darán prestigio y habilidad para entrenar a sus pokemones, y éstos a su vez adquirirán experiencia de combate en sus batallas, acumulando puntos que serán indicativos de su poder. La finalidad del juego es convertirse en el mejor entrenador Pokémon.

La popularidad del juego fue tan grande que se crearon otros títulos como el Pokémon amarillo (una versión especial del juego) e incluso se desarrollaron versiones para la plataforma de Nintendo 64, como el Pokémon Snap o el Pokémon Stadium.

EL POKE-ANIME

El argumento del anime está relacionado con la trama del juego. En este mundo, no existen animales comunes y corrientes o como los conocemos. Más bien, existen los seres humanos y los pokemones, los cuales han estado ahí desde siempre. Los pokemones son básicamentes mascotas y tienen diferentes tamaños y formas (muchas de las cuales nos recuerdan a los animales reales), aunque la principal actividad que se desarrolla con ellos es entrenarlos para pelear.

Satoshi (Ash), un niño de 10 años, resuelve convertirse en el mejor entrenador Pokémon del mundo, y tiene como guía al profesor Ookido (Oak), un especialista en pokemones, quien le entrega su primer pokemon, de raza pikachu, varias pokeball o pokebolas (esfera que crece de tamaño y sirve para guardar a los pokemones, uno por pokebola) y una pequeña computadora, la Pokedex, que le suministrará toda la información necesaria de los pokemones relativa a sus costumbres, poderes y habilidades. Inicialmente, Satoshi deberá recolectar pokemones y enfrentarlos a otros, pero si llega a un pueblo deberá buscar el gimnasio pokemon local y retar a su jefe, aunque esto no es un requisito indispensable pues los combates se pueden dar en campo abierto; el perdedor entregará una medalla. Vale decir que el jefe de gimnasio puede decidir cuáles serán las reglas del encuentro. Al reunir 8 medallas como

K'

mínimo, Satoshi podrá reclamar su derecho a participar en la Liga Pokémon, la cual se lleva a cabo en un inmenso estadio muy parecido a uno de fútbol. Ahí se decide quién es el mejor entrenador Pokémon del mundo.

Satoshi comienza su travesía encontrándose con Kasumi (Mysti), a quien le quema su bicicleta tratando de salvar a Pikachu. Kasumi lo sigue para obligarlo a reponérsela, aunque con el tiempo esta excusa pierde fuerza y al final se queda con él para formar un equipo.

Luego llegan a un pueblo en el que conocen a Takeshi (Brock), quien se ocupa de cuidar a sus hermanos en ausencia de su padre. A la llegada de éste, Takeshi decide unirse al grupo. Junto a ellos, Satoshi encuentra a sus pokémones más queridos, como Hitokage, un pokemon de fuego abandonado por su entrenador, y Zenigame, un pokemon de agua entregado a la vida del crimen y el pandillaje. Luego se dedican a recorrer el mundo de ciudad en ciudad y buscan retar a los entrenadores Pokémon.

Esta vez, los villanos están encarnados por el Rocket Team (el Equipo Rocket), integrado por Musashi (Jesse), Kojirou (James) y Nyaasu (Meoth), un pokemon que puede hablar como los seres humanos; esta capacidad la obtuvo al desear convertirse en humano pues una hembra de su especie gustaba mucho de ellos. Dicho grupo trabaja para Sakaki, al que simplemente llaman "el Jefe". Su orden principal es robar pokemones y llevarlos ante su jefe, sin aclararse para que los quiere éste. Luego cuando se cruzan con Pikachu vuelven una cuestión personal capturarlo. Lo que, claro está, no conseguirán por más elaborados que sean sus planes. Además, Pikachu es uno de los pokemones más poderosos.

Quizás la premisa clara y sencilla de la historia sea la clave del éxito de Pokémon. Actualmente, Pokémon continúa en el aire y ha superado los 120 capítulos. Tiene además 3 películas, se transmite en la señal abierta de Tokyo TV todos los jueves a las 7:00 de la noche, y de momento no hay visos de que acabe pronto.

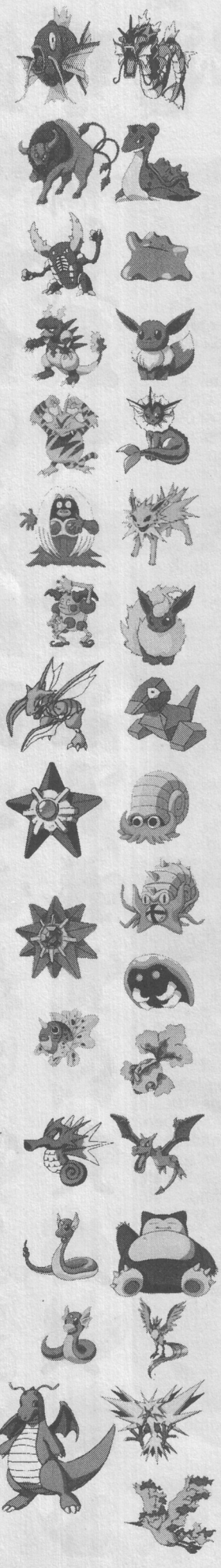
LO QUE NO VEREMOS EN TELEVISIÓN

Pocket Monsters, ep 38:
El guerrero de cerebro electrónico Polygon

EL "POKE-PROBLEMA"

El 16 de diciembre de 1997 se transmitió en Japón el capítulo Nº 38: "El guerrero de cerebro electrónico, Polygon". Unos veinte minutos después estallaría el escandalo: 700 niños terminaron en los centros de salud con evidentes síntomas de epilepsia, que incluían dolores de cabeza, fiebre, vómitos, mareo, ardor visual y, en los casos extremos, convulsiones. La razón: el capítulo 38 de Pokémon. Y esa misma noche, 300 personas más presentaron los mismos síntomas luego de ver los noticieros que informaron al respecto y en donde repitieron la misma secuencia. Toda la controversia se centraba en una secuencia de aprox. 5 segundos en la cual se ve una explosión centellante multicolor (con predominio del rojo y el amarillo) cuando Pikachu lucha dentro de una computadora. Este centelleo ocasionó en los espectadores un fenómeno conocido como "epilepsia fotosensitiva" (ataque epiléptico provocado por un estímulo visual específico). Pero hay un punto que debe quedar muy claro, y es que Pokémon no enfermó a la gente de epilepsia. La epilepsia es un mal hereditario y genético: se nace con ella, el 1% de los habitantes del mundo sufre de este mal y de ellos sólo el 1% tiene lo que se conoce como "*grand mal*" o epilepsia declarada con convulsiones. Todos los demás viven su vida sin mayores problemas y en muchos casos mueren sin haberse enterado de su enfermedad. Lo que esta secuencia visual logró sin quererlo es repetir un patrón estimulante de la epilepsia, que la desencadenó en todas aquellas personas que ya eran epilépticas pasivas y no lo sabían. El resto de espectadores que vio dicho capítulo no se afectó en absoluto. Recordemos que la teleaudiencia de Pokémon supera los 20 puntos de rating (y allá 1 punto representa 230,000 personas). Está demás decir que en Japón el tema fue estudiado profundamente y luego explicado con claridad, pese a que en un inicio la serie salió del aire como medida cautelar. Mientras tanto, en Estados Unidos, la información se manejó de tal manera que se acusó a la serie de enfermar de epilepsia. Como comentario final, podemos decir que, en la versión norteamericana, dicho capítulo fue censurado y por lo tanto nosotros tampoco lo hemos podido ver, pues lo que se dobla en México se basa en el doblaje de los Estados Unidos.

mil Encalada



LOS 150 POKEMONES

Respecto de los nombres de los pokemones, podemos decir que todos los que se conocen aquí responden a los nombres utilizados en Estados Unidos y por lo tanto no son los originales. Y no sólo eso, todo el soundtrack de Pokémon se remplazó por una nueva musicalización norteamericana. Aquí la lista de los 150 nombres pokémon originales:

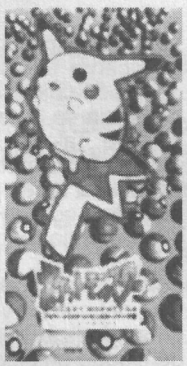
Arbo, Arbok, Azumao, Eievui, Isitsubute, Iwark, Windie, Utsudon, Ebiwalar, Eleboo, Okorizaru, Onisuzume, Onidrill, Omstar, Omnite, Gardie, Kairyu, Kailios, Karigon, Kabut, Kabutops, Kameil, Kamex, Kamonegi, Garagara, Garura, Caterpie, Gyarados, Gallop, Kyukon, Kingler, Kusaihana, Casey, Gangar, Kentauros, Ghos, Ghost, Goriky, Koikig, Coil, Koduck, Koratta, Golduck, Golbat, Golonya, Golone, Kongpang, Sidon, Pikachu, Sawamular, Thunder, Thunders, Sands, Showers, Starmie, Spear, Nassy, Sandpan, Seadra, Shellder, Jugon, Strike, Zubat, Sleeper, Zenigame, Tattu, Tamatama, Digda, Dodo, Dodrio, Dogārs, Dokukurage, Transel, Nazonokusa, Nidoking, Nidoqueen, Nidoran, Nidorina, Nidorino, Nyorozo, Nyoromo, Pawou, Hakuryu, Butterfree, Paras, Parasect, Barrierd, Parshen, Pixy, Pigeot, Pigeon, Pippi, Khiokage, Hitodeman, Biriridama, Booster, Nyaasu, Boober, Fire, Persian, Betbeton, Betbeter, Purin, Freezer, Fushigisou, Fushigidame, Fushigibana, Pukurin, Beroringa, Poppo, Ponyta, Porygon, Matadogas, Marumini, Mankey, Miniryu, Mew, Mewtwo, Metadon, Menokurage, Morphon, Yadoran, Yadon, Yungerer, Raichi, Lucky, Ratta, Laplace, Lizardo, Liazardon, Rougela, Rarecoil, Rokon, Wanriky, Utsubot, Kairiky, Karakara, Crab, Cocoon, Sihorn, Dugtrio, Sleepe, Tosarinto, Nyorobon, Beedle, Foodin, Maojara, Ruffresia, Ptera, Madatsubomi.

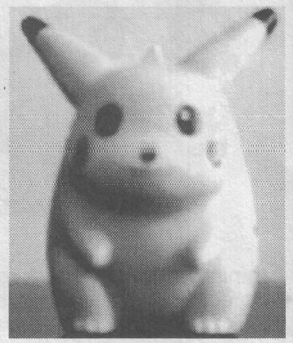
Esos no son todos

Oficialmente, Mew es el pokemon nº 151, y el que está bajo estas lineas se llama Donjuan, sin nº confirmado hasta la fecha.

LA POKE-MERCADERÍA

Para los productores de anime, salir al mercado internacional no es lo más importante del mundo; con las ventas en su país es suficiente. La llegada de Pokémon al mundo occidental se la debemos a que esta serie está arrasando en EEUU. En la actualidad, lo que se vende allá también se vende en el resto de mundo, y ya se anuncia el estreno de la película de Pokémon para el 12 de noviembre, en un comercial que es realmente impresionante. Se esperan grandes cosas de Pokémon en EEUU, pues por primera vez un anime es éxito total de ventas en U.S.A., y con él se abren las puertas al anime en general.





La fiebre de Pokémon en el mundo es incontenible, y la comercialización de los productos relacionados con esta moda -por demás numerosos- no podía hacerse esperar: CD's entre los que destaca un CD single especial que tiene algo más de tres canciones, entre ellas la versión completa del opening de la serie de TV original (y por supuesto una versión en karaoke de la misma para los más fanáticos), discos con la música del juego, el OST original, las recopilaciones, un box que trae además del disco un libro con un curso para aprender a tocar piano con los acordes de los temas del videojuego, un manual de supervivencia Pokémon, los stickers oficiales que fueron comercializados en Estados Unidos directamente por Nintendo Entertainment of America, peluches, mochilas, polos, tamagochis, cuadernos, cards y hasta detergentes (todos oficiales, por supuesto).

SEIYUUS

Satoshi (Ash):
Rika Matsumoto
Pikachu:
Ikue Ootani
Kazumi (Misty):
Masami Itasuka
Takeshi (Brock):
Yushi Ueda
Kojirou (James):
Shinichiro Miki
Musashi (Jesse):
Megumi Hayashibara
Nyaasu (Meoth):
Inuko Inuyame

STAFF

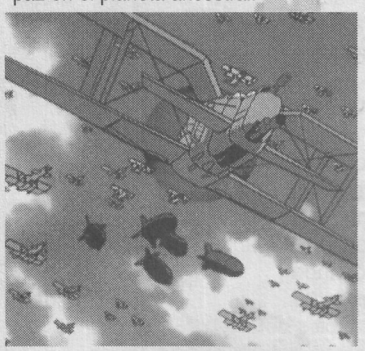
Idea Original
Satoshi Tajiri
Supervisor:
Kakikazu Ishihara
Director general:
Kunihiko Yuyama
Director adjunto:
Masamitsu Hidaka
Diseño de personajes:
Sayuri Ichiishi
Director de música:
Masafumi Mima
Elaboración:
Shogagukan Production

Called Turn ∀ Gundam: el renacimiento

MASAKA

Habiendo culminado Brain Powerd y aprovechando la celebración por el 20mo aniversario de Kido Senshi Gundam, el director Yoshiyuki Tomino sorprendió a propios y extraños al anunciar su regreso a la dirección de una nueva serie Gundam, llamada Called Turn A Gundam.

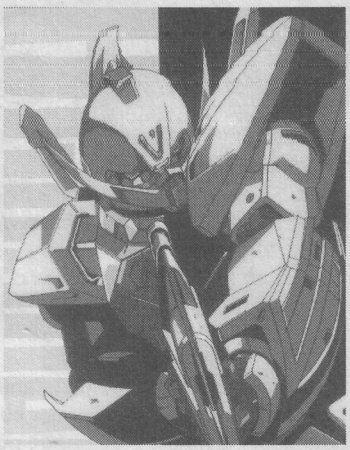
La temática para esta nueva serie pareciera continuar de aproximadamente 2000 años después de la historia original, dejada en V Gundam, aunque con grandes y saltantes diferencias. Específicamente la gente de la Tierra ha olvidado el período de exploración y colonización espacial, y se ha dedicado a vivir en paz en el planeta ancestral.



El año es 2343 del nuevo calendario terrestre, cuando Rolan Cehack, de 15 años, llega a la Tierra procedente de la Luna junto con un grupo de exploración. Ellos son llamados la "Raza Lunar" (Moon Race).

El propósito de su visita es examinar la posibilidad de que la raza lunar viva en el planeta. En su estadía, Rolan conoce a las hermanas Kiel y Soshie Heim, con quienes convive, y finalmente se acostumbra a vivir en la Tierra. El deseo de Rolan era una coexistencia pacífica entre la raza lunar y la gente de la Tierra, pero sus sueños se verían destruidos dos años después.

En el 2345, la raza lunar invade la Tierra en lo que se denominaría la "Operación de Regreso". Las armas utilizadas por los invasores son gigantes de 40 metros de altura llamados "Mobile Suits", totalmente superiores a las antiguas armas usadas por los terrestres (biplanos y ametralladoras normales).



A pesar de la desventaja tecnológica, las esperanzas de las fuerzas de la Tierra renacen cuando Rolan se encuentra con el gundam (Turn A Gundam), uno de los restantes Mobile Suits del período de la colonización espacial, el cual emerge de una estatua de piedra. Pese a ser también parte de la raza lunar, Rolan se asienta como el piloto del Gundam y combate contra las fuerzas lunares para proteger la Tierra. De igual manera, busca la manera de que ambas facciones logren coexistir.

Con una extensa campaña publicitaria, el regreso del equipo original de la reconocida saga, el apoyo de Syd Mead -creador de este muy curioso nuevo modelo de Gundam, así como de muchos de los nuevos Mobile Suits- el genio musical de Yoko Kanno y el inusual diseño de personajes de Akira Yasuda, Turn A Gundam promete tener una gran repersusión.

Turn A Gundma se transmite todos los viernes a las 4:55 de la tarde por la señal de Fuji TV.

Director:
Yoshiyuki Tomino
Diseño Mecánico:
Kunio Okawara
Syd Mead
Diseño de personajes:
Akira Yasuda
Música:
Yoko Kanno

Record of Lodoss War: regreso a la aventura

NOVEDADES

Al hablar de historias de caballeros en una época que nos recuerda al medioevo, pero con la adición de criaturas míticas y torrentes de magia, es inevitable relacionarlas con la leyenda de Calabozos y Dragones (conocido en el medio con las siglas AD&D). Su adaptación al anime no se hizo esperar, en una historia creada originalmente por el director Kazuhiro Soeta, gracias al genio del diseñador de personajes Nobutero Yuuki y la ayuda del reconocido mangaka Hiroyuki Utatane, y presentada en una serie de OVAs, que son muy apreciadas por los aficionados al heroico género de las historias épicas.

Lodoss tou Senki (literalmente Guerras de Lodoss, aunque adaptado como Record of Lodoss War o Memorias de la Guerra de Lodoss) se convirtió en una de la últimas obras de arte animadas, en la cual presenciamos una vez más la eterna lucha entre el bien y el mal, y la intervención de la hechicera Karla en su intento por nivelar ambas fuerzas, sin perder su propio balance. Estos grandes enfrentamientos tuvieron como protagonista y vencedor al mejor grupo que alguna vez recorrió no sólo la isla sino el universo entero de AD&D: el noble e impetuoso caballero humano, la bella y sabia elfo, el amable clérigo, el poderoso y cauto hechicero, el terco y aguerrido enano y el astuto ladrón. A partir de entonces, los 13 episodios OVA que comprende esta leyenda de la isla ancestral se convirtieron en un tremendo éxito, y ahora la misma historia sorprende con la aparición de una serie de televisión que en cierta manera continúa la saga original.

Conocida con el nombre de Record of Lodoss War: Cronicles of the Heroic Knight (Memorias de la Guerra de Lodoss: Crónicas del heroico caballero), esta saga cuenta las hazañas de un nuevo grupo de guerreros liderados por Spark - un joven escudero bajo las órdenes del rey Kashue- a lo largo y ancho de la legendaria isla de Lodoss. Las gestas de estos nuevos aventureros son en parte narradas por Parn, el legendario caballero que derrotó a las fuerzas del mal en la historia original, secundado siempre por su eterna compañera, la hermosa elfo Deedlith. Por el lado de las fuerzas del mal, tenemos la reaparición de los villanos del OVA: Ashram, el caballero negro y la elfo oscura Pirotess, ambos contrapartes de Parn y Deedlith respectivamente; su consigna es terminar el duelo que dejaron a medias. Pero la mayor amenaza para el grupo de Spark será Wagnard, el archimago negro que de alguna manera logra regresar del mismísimo infierno al que lo envió Parn. Wagnard intentará nuevamente adueñarse de Lodoss, aunque ello signifique deshacerse de sus propios aliados. A pesar de no contar con la ayuda del dios dragón destructor Kardis, como en la historia original, su deseo por conquistar Lodoss lo convertirá en un gran peligro para las dos partes en conflicto.

Aunque en esta nueva secuela el protagonismo recae en los nuevos personajes, la aparición de los caracteres originales (tanto principales como secundarios) los opaca sobremanera, sobre todo si empiezan a hacerse comparaciones.

Aun con la ausencia de Hiroyuki Utatane y la tardía reaparición de Nobutero Yuuki a media temporada, la secuela de Lodoss no ha defraudado a sus seguidores. La razón: una soberbia banda sonora -producida por el genio musical de Yoko Kanno-, con la inconfundible voz de Maaya Sakamoto (cantante del Yakusoku wa Iranai, tema de apertura de Tenkuu no Escaflowne) y una aceptable línea argumental. Pese a su limitado presupuesto, Lodoss se convierte, junto con Bublegum Crisis: Tokyo 2040 y A.D. Police, en otro de los títulos clásicos que vuelven a la pantalla.

Director:
Nobuhiro Takamoto
Diseño de escenarios:
Katsumi Hasegawa
Historia original:
Kazuhiro Soeta
Diseño de personajes:
Takashi Azumano
Nobutero Yuuki
Toshiko Sasaki
Música:
Kaoru Wada
Yoko Kanno

NOVEDADES

テレビアニメーション
カードキャプターさくら
CARDCAPTOR

CARD CAPTOR SAKURA

CARTAS DE COLOR

Cerberus

Conocidas en nuestro medio principalmente por la serie de TV Magic Knight Rayearth, las OVAs de dicha serie y la película "X" (ambas producciones exhibidas en Club SUGOI), las chicas de CLAMP nos presentan su más reciente y exitoso trabajo: CARD CAPTOR SAKURA.

Si bien este anime está orientado básicamente a un público netamente infantil, ha cobrado interés en todas las edades por su bien llevada trama que, inevitable en CLAMP, puede llegar a ser muy oscura, sello que distingue a los trabajos de sus integrantes.

Actualmente en exhibición y superando ya los 55 episodios, Card Captor se emite por la señal de NHK 2 todos los martes a las 6:00 p.m.

Iniciémonos en la historia de la búsqueda de Sakura con el planteamiento inicial de la historia. Sakura Kinomoto es una niña del 4to grado elemental (4to de primaria) de la "Tomoeda Elementary School". Vive con su padre Toryu y su hermano Touya, que cursa el 11mo grado (5to de secundaria). La vida de Sakura transcurre tranquilamente y sin mayores inconvenientes. Pese a que su madre muriera 3 años atrás, la familia Kinomoto ha logrado acomodarse a ello y vive de una manera cómoda y holgada. Eso no quita que, como un buen par de hermanos, Sakura y Touya se lleven a los gritos y bromas pesadas: Touya suele llamar a Sakura "monstruo", lo que definitivamente no le agrada a ésta. Al margen de las ganas que tiene Sakura de cobrárselas a su hermano, cada mañana se apresura en terminar su desayuno para poder acompañarlo en el camino a su escuela, la Seijyu High School. La razón de ello es Yukito Tsukishiro, compañero de clases de Touya que además tiene a Sakura totalmente encandilada, sobre todo cuando compara sus modales finos y agradables con los del tosco de su hermano. Y esto sucede cada mañana.

NOVEDADES

新世紀GPX
CYBER FORMULA
サイバーフォーミュラ

Shin Seiki GPX Cyber Formula: máxima velocidad

Después de Mach Go Go Go (Meteoro), hubo un cierto vacío en lo concerniente a animes de competición o de carreras, vacío que fue llenado con la salida de la serie Shin Seiki GPX Cyber Formula (literalmente se define como Gran Premio del Futuro). Sin ser muy extensa como su predecesora mientras estuvo en las pantallas, Cyber Formula se convirtió en una de las series con mayor pegada, además de contar con los increíbles diseños mecánicos del maestro Shoji Kawamori (Macross).

La historia nos lleva al año 2015, en donde las competencias de motor se han expandido sobremanera. Una de ellas es la GPX Cyber Formula, una especie de Formula 1 futurista, la cual celebra su 10ma edición. El joven Hayato Kazami, de 14 años, se ofrece como voluntario para transportar al Asurada, la más reciente adquisición del equipo Sugo para el GPX, creado por su padre y cofundador del equipo Sugo, Hiroyuki Kazami. Durante su transporte, una banda trata de robar la máquina y obliga a Hayato a pilotearla para poder escapar. El resultado es que la biocomputadora del Asurada sólo reconoce la identificación de quien lo pilotee por vez primera. Así, Hayato se convierte en parte íntegra del equipo Sugo para el campeonato de la GPX en condición de piloto, y de paso remplaza a Akira Hiyoshi, piloto oficial de la escudería.

Pese a su falta de experiencia, Hayato recibe todo el apoyo del equipo, especialmente de Asuka Sugo, directora ejecutiva del equipo y amiga del novato, con quien tiene una relación a pesar de ser 2 años mayor que él.

En la pista, tendrá como rivales principales al impetuoso Naoki Shinjo y al arrogante Bleed Kaga, del equipo Aoi, mientras Knight Shoemach, del equipo Union, se convertirá en el némesis de Hayato, enfrentándose en verdaderas guerras en la pista con el piloto del Asurada, y al mismo tiempo mantendrá en secreto su verdadera identidad como Osamu Sugo, el hermano de Asuka.

Tras el éxito de la serie, la historia ha continuado en tres series para formato OVA que tratan de seguir casi en su totalidad la misma línea argumental, aunque el diseño de las máquinas del GPX ha sido lo que más ha evolucionado.

La primera de las continuaciones, llamada Cyber Formula Double One, fue la secuela directa de la serie original en cuanto a argumento, aunque muestra las crisis y problemas internos en el equipo de Hayato hasta el final del campeonato, en donde Hayato se coronaría como el nuevo monarca del GPX.

La segunda, llamada Cyber Formula Zero, nos muestra a un Hayato de 18 años con mucha más experiencia y como bicampeón de la categoría tras vencer nuevamente en la 11va edición del GPX, aunque con ciertos temores por los estados de conciencia que siente al pilotear (conocidos normalmente en el circuito como "Estados Zero"). Tras un serio accidente, en el cual saldría herido junto con su compañero de equipo y perder el 12do campeonato, Hayato abandona el circuito para recuperarse por completo de sus heridas y, de paso, regresar a sus estudios. De igual manera, le propone a Asuka casarse en un futuro. Sin embargo, tras su rápida recuperación, Hayato regresa al circuito en el 13er campeonato, motivo por el cual Asuka rompe su compromiso con él.

La tercera y última de las OVAs, llamada Cyber Formula Saga, se ambienta en el final del 14to campeonato con un equipo Sugo muy inferior a sus rivales. Esto motiva serias dudas en Hayato con respecto al rendimiento del Asurada, hasta que finalmente pierde el campeonato. Sin embargo, la increíble velocidad de la máquina del nuevo campeón, Phill Fritz, hace que el resto de los pilotos del campeonato duden de la habilidad del piloto, lo que genera una crisis total al iniciar el 15to GPX.

Esta tercera OVA deja muchas dudas que podrían ser aclaradas en el cuarto OVA, llamado Cyber Formula Sin, la cual saldrá próximamente.

En su escuela, la mejor amiga de Sakura es Tomoyo Daidouji, una fanática acérrima de las cámaras de video y muy dada a coger a Sakura como blanco favorito de su afición, pues la considera muy linda. Sakura se preocupa un poco por tanta grabación, pero la deja actuar.

Sin embargo, un día, al regresar de su escuela, la jovencita encuentra varios mensajes que le han dejado diciéndole que todos han salido. Sin preocuparse, se alista a comer algo. De un momento a otro, se oyen uno extraños ruidos desde el sótano, y una muy asustada Sakura decide ir a ver quién es y luego llamar a la policía.

El padre de Sakura es profesor de arqueología, por lo que el sótano de la casa está lleno de estantes que contienen una gran variedad de libros raros.

Mientras pasea entre los pasadizos, Sakura se interesa por uno de los libros y lo saca de su estante. El libro se titula "The Clow" y tiene un dibujo de una especie de león en su portada. Sakura lo abre con cuidado y descubre que no es realmente un libro sino más bien un estuche con unas extrañas cartas. Toma la primera y trata de leer lo que dice al pie. Tras enredarse un poco, pronuncia claramente "Windy"; un gran viento se desata en el sótano y todas las cartas dentro del libro atraviesan la pared y desaparecen.

Sakura queda muy impresionada, pero se sorprende más cuando una especie de "leoncito con alitas" (por favor verlo en la imagen, es indescriptible) aparece frente a ella. Este animalito dice llamarse Cerberus, The Seal Beast (la bestia del sello), y es el protector de las cartas que están dentro del libro. Al darse vuelta muy amistoso, se da clara cuenta de que las cartas ya no están en el libro.

Un poco avergonzado, le pregunta a Sakura si no ha visto las cartas y ella le entrega a Windy, la cual aún tenía en la mano. Cerberus, verdaderamente asustado ante la desaparición de las cartas, le explica a Sakura que hace mucho tiempo un mago llamado Clow Reed había sellado en el libro todas esas cartas con poderes mágicos y le había encargado a él la protección del sello; sólo que Cerberus se había quedado dormido, y bueno, ahora ya no hay cartas.

Para remediar el error y el peligro que se corre por la liberación de las cartas, Cerberus convierte a Sakura, en contra de su voluntad, en una Card Captor y le entrega un bastón de poder llamado The Key, que se transforma precisamente en una pequeña llave con la que podrá reclamar sus poderes como Card Captor. Pronto la joven tendrá una oportunidad de ponerse a prueba, cuando una de las cartas, transformada en una inmensa ave, aparezca sobre la ciudad. Armada sólo con The Key y la carta Windy, su único poder, Sakura y Cerberus saldrán a enfrentarse al ave. Sakura demostrará que ha sido una buena elección, y con algo de susto e ingenio logrará reconvertir al ave en carta, y a partir de ahora podrá utilizarla en sus capturas. Con el poder de está carta, a su bastón le aparecen dos alas y junto con Cerberus se dedican a pasear a la luz de la Luna. Al día siguiente en la escuela, Tomoyo le muestra a Sakura una nueva cinta y ésta se ve en pijamas, montada en un bastón alado, acompañada por Cerberus a la luz de la Luna. A partir de ahora, muy emocionada, Tomoyo queda incluida en la aventura, la cual, como es obvio, desea grabar en video. Tomoyo es una niña rica, y aquí aparece un detalle importante de la producción de la serie: le proporcionará a Sakura un traje distinto cada vez que salga a enfrentarse con una carta, porque las heroínas deben vestir bien. Para esto, Tomoyo tendrá cerca de sí un verdadero guarda-rropa rodante instalado en una camioneta que es de su propiedad. Y, cámara en mano, alentará a su amiga en las capturas. Más adelante, en la búsqueda de las cartas mágicas, se unirá a Sakura Ryo Kisho, un niño que es descendiente directo del mago Clow Reed.

Con más de 50 episodios, saquen su cuenta cuántos trajecitos ha usado ya Sakura, por lo que cada transformación y secuencia de pelea es totalmente original en cada capítulo. Por otra parte, acabado el capítulo hay una pequeña secuencia llamada "Cerb´s corner", en la que Cerberus, pipa en mano, corbata michi y sentado en su sofá, comenta la vestimenta que Sakura utilizó en el capítulo.

Por último, Sakura Kinomoto estrenó película el 21 de agosto pasado. Junto con la película de Utena "Adolescence Mokushiroku" y la película de Akihabara "Vacaciones de verano de 2011", han sido los grandes estrenos del verano en Japón. Además, la película de Sakura incluye un corto de un anime llamado "Clover".

Sakura le lucha palmo a palmo cada mes el primer puesto de preferencias en los rankings a heroinas consagradas como Lina Inverse, Rei Ayanami o Ruri Hoshino, lo que es todo un logro para una niñita de 4o grado, que dedica su tiempo libre a buscar cartas acompañada por un leoncito alado.

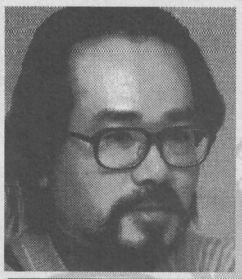
Idea Original:
Clamp
Director:
Sunsei Sako
Estructura de la serie:
Nanase Ogawa
Diseño de personajes:
Kumiko Takahashi
Música:
Kiko Nekichi
Director de Arte:
Katefumi Harisei
Animación:
Mad House
Seiyuus
Sakura Kinomoto
Sakura Funaka
Touya Kinomoto:
Chiichi Seki
Tomoyo Daidouji:
Junko Iwao
Yukito Tsukishiro:
Megumi Ogata
Cerberus
Aya Hisakawa

Debido a la gran cantidad de preguntas que se le han hecho al consejo de ancianos de Sugoi, este mes tiene más espacio para muchas más

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

- ¿Cómo se hizo Emeraldas el corte en la cara? (Socio No 2756), ¿Qué relación hay entre Harlock y Emeraldas? (Socio No 1225)

- Leiji Matsumoto maneja de una manera muy complicada a sus personajes, sus historias y las relaciones que hay entre ellos. Por ejemplo, no hubo animación sobre Emeraldas hasta las OVAs que se han visto en Club SUGOI, de las cuales se acaba de lanzar el tercer volumen en Japón, pero se le menciona en la serie de TV de Harlock. En ésta ya se da por sentado que Tochiro y ella han tenido una hija, la cual está en la Tierra, y que Tochiro está muerto. Lo del corte se toca en la película de Harlock "Arcadia de mi juventud". En ella, tanto Emeraldas como la mujer que ama Harlock han sido capturadas. En su intento de fuga, un disparo roza la cara de Emeraldas y la marca para siempre. Sin embargo, dicha película representa un universo alterno a la de la serie de TV. Otro dato curioso es que nada unía a Melte, protagonista de Galaxy Express 999, con Emeraldas hasta que declara que es su hermana gemela al final del segundo episodio de la OVA Queen Emeraldas. Los fanáticos de Leiji Matsumoto lo veneran pero viven confundidos. Para más datos, consultar el informe de Harlock publicado en Sugoi No 9.



Leiji Matsumoto

- ¿Cómo se llama la canción de apertura de Sugoi Te Ve? (Socio No 2098)

- Las canciones de opening de Sugoi te ve fueron dos: Rhytm Emotion y Just Communication II, ambas interpretadas por el grupo Two Mix.

- ¿Qué quiere decir Gunnm? (Socio No 036)

- Gunnm es la unión de dos palabras del inglés: GUN (arma) y DREAM (sueño), y se puede leer como "Sueño de un Arma". El nombre completo del manga es "Hyper Future Vision - GUNNM".

- ¿Qué es y cuántos episodios tiene Genocyber? (Socio No 1439)

- Genocyber es una OVA de 5 episodios que tiene como trama el afán de fusionar al ser humano con armas biológicas, lo que a fin de cuentas se logra, aunque casi destruyendo al mundo. Si comparamos "Air", la segunda película de Evangelion -de lejos la producción más explícitamente violenta que se haya mostrado en Club Sugoi- con Genocyber, podríamos decir que Air es un cuento de hadas, pues Genocyber es extremadamente violenta y sangrienta.

- ¿Cuál es el nombre de la artista que canta las canciones de Min Mei Lin? (Socio No 1201)

- La idol singer que presta su voz a Min Mei Lin se llama Mary Iijima. El haber interpretado a Min Mei le dio pie para seguir una exitosa carrera como cantante.

- ¿Qué significa 0 G love? (Socio No 1815)

- El título de esta canción, que forma parte del soundtrack original de la serie Macross, se lee "Amor en Gravedad Cero" (Zero G Love).

- ¿Pasaron la serie Minky Momo completa en la TV peruana? (Socio No 1850)

- Sí. Pudimos ver toda la primera serie de Minky Momo completa. Para quienes se acuerden y superen los 20 años, recordemos el capítulo final. Luego de haber perdido su medallón de transformación y convertida en una niña normal, "Gigi" se siente muy deprimida, pues cien años humanos equivalen a un año para ella, al haber nacido en el "Mundo de Fantasía", separado de la Tierra cuando la gente dejó de tener ilusiones. Así, en "poco tiempo" ella se quedaría sola. Distraída con su pena, es atropellada por un camión y muere. Pero ahora Gigi cumplirá su sueño, pues su alma entrará en el cuerpo de su madre postiza y Gigi nacerá como un ser humano.

- ¿Cuál es la traducción de Oniwabanshu y Juppongatana? (Socio No 036)

- Juupongatana se traduce como "Diez espadas sagradas" y "Oniwabanshu" se puede traducir como "Jardín de las personas a las que le llegó su hora".

- ¿Cuál es el nombre del demonio que domina a Akira Fudo en Devilman? (Socio No 1126)

- El demonio que encierra en su interior a Akira Fudo para poder dominarlo y hacer uso de su fuerza, con el fin de crear un ser capaz de vencer a los demonios que aparecen en la Tierra, se llama Amon.

- ¿En qué consiste la 2da temporada de Utena? ¿Se explica allí el final de la primera temporada? (Socio No 1201)

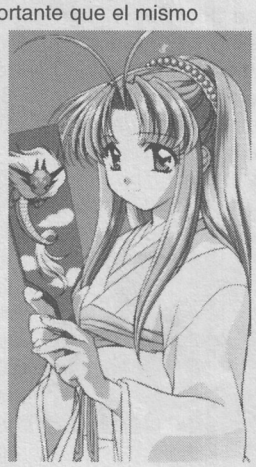
- A ver, socios de Club Sugoi, diremos esto una sola vez: **NO EXISTE** segunda temporada de Shoujo Kakumei Utena, y la película es totalmente distinta de la serie y sus argumentos no concuerdan.

- ¿Se daría la posibilidad de sacar la continuación de Saint Seiya en formato OVA? (Socio No 2357)

- En el caso de Hades, lo que se lanzó fue un CD drama (o sea, una especie de radionovela con los seiyuus), en la que se iniciaba la trama básica de Hades para tantear el mercado con miras a una nueva temporada de televisión. Los resultados fueron tan malos que el anime jamás se produjo. Es esta producción la que causa tanta confusión entre los fanáticos. Respecto de si se hará... Sencillamente el tema no se menciona.

- ¿Por qué en Masaka nos informan de series que ya acabaron en Japón y no durante su emisión? (Socio No 1180)

- Por vez primera en el Perú, una revista dedicada al manga y el anime tiene una periodicidad estrictamente mensual, y este hecho permite una sección estable de novedades que muestren los trabajos más recientes en Japón. Sin embargo, la ausencia de información es muy alta en nuestro medio, y por tal razón se habla de series que han sido éxitos recientes, como para ir poniéndonos al día. Por otra parte, una serie no acaba su ciclo cuando acaba su transmisión en TV; es más, casi podríamos decir que la diversión apenas empieza. Todas las series que han sido presentadas en Masaka están ahora en plena fase de lanzamiento en video. Algunas ya han acabado sus transmisiones y otras no, y algunas se preparan para el lanzamiento de sus películas y nuevas temporadas. Tengamos en cuenta que, más importante que el mismo rating es la lista de los más vendidos, pues la preferencia real de una serie se muestra en la cantidad de gente que la compra. Y ese criterio es muy importante en Japón. Por eso, series como Mamotte Shugogetten o Serial Experiments Lain ya han terminado, pero



continúan sus ventas con gran éxito, y en el caso de Mamotte siguen saliendo en los rankigs de personajes y similares.

- ¿Si Ghost in the Shell es la segunda película más cara del anime, cuál es la primera? (Socio No 2414)

- Mononoke Hime. Es la película más cara de la animación japonesa, y como se sabe fue producida por el Studio Ghibli, y al frente de él estuvo uno de los grandes pilares de la animación mundial, Hayao Miyazaki. El presupuesto usado superó los 10 millones de dólares. La tercera película más cara del anime es el gran clásico Akira, dirigido por Katsuhiro Otomo y basado en el manga del mismo nombre y autor.

- ¿La nave de Emeraldas tiene tripulación o se maneja sola? (Socio No 2626)

- Según el libro de ilustraciones de Leiji Matsumoto de la película "Arcadia de mi juventud", se desconoce si la Queen Emeraldas tiene tripulación o no. El Arcadia, en cambio, cuenta con una tripulación de 41 hombres. Aunque debemos reconocer que las OVAs de Queen Emeraldas nos muestran a Emeraldas en el puente de la nave, el cual está completamente vacío.

- ¿Cuánta aceptación ha tenido Kare Kano en Japón? (Socio No 1307)

- Tuvo una aceptación altísima. Esto se puede ver en la cantidad de artículos acerca del tema, sobre todo en las revistas japonesas Animage y Animedia. Figura también en el 21st Anime Grand Prix del que habláramos en el Masaka 20 en el quinto puesto en la categoria Mejor Producción de Anime de 1998.

- ¿Kare Kano tiene películas? ¿Qué clase de perro es Pero Pero? (Socio No 1705)

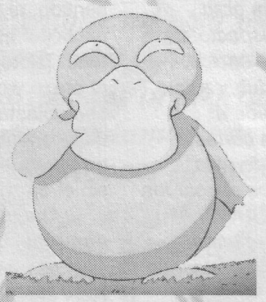
- De momento, Kareshi Kanojo no Jijou no tiene películas u OVAs. Se desconoce si Gainax lanzará más adelante algo al respecto. Por otro lado, todo indica que Pero Pero no es más que un vil perro chusco.

- ¿Existen listas de interés para algún anime en especial? (Socio No 1225)

- Sí existen listas de interés de muchos animes y dedicadas exclusivamente a ellas; es más, existen montañas de ellas. Un consejo para encontrarlas rápidamente es pasear por el Anime Web Turnpike (www.anipike.com) y enlazarse a ellas a través de alguna de las páginas web. Podemos mencionar entre muchas otras la lista de Lain, Utena, Utena Pro, Slayers, Inuyasha, Miyazaki, Saber Marionette J, Lina Inverse, Marmalade Boy y, como ya dijimos, un larguísimo etcétera.

- Si todos los pokemones sólo dicen su nombre, ¿Chibi Chibi es un pokemon? (Socio No 1464)

- Por favor, muchachos... Y lo mismo va para el socio que preguntó si Chu-Chu era un pokemon, la socia que preguntó si Saionji era el jamoncito del sanguche de Akio y Touga, el socio que se quejó porque Himemiya no figuraba entre las mejores mascotas... Si supieran la de preguntas raras que se reciben en las encuestas, y lo mucho que el comité se ríe con ellas. Y claro, al socio que pregunta todos los meses porque Pikkoro tiene 4 dedos en el manga y cinco en el anime... un saludo. Muy pronto estrenaremos una sección con la selección de preguntas más raras de todo club Sugoi.



- ¿Se proyecta continuar con las OVAs de Battle Angel (Gunnm)? (Socio No 1107)

- No hay en el medio, lamentablemente, ninguna información que nos permita afirmar o negar la preparación de una continuación para esta OVA. De ser así, la preparación de una nueva OVA plantearía un grave problema para sus productores: ¿Cómo continuar con la historia del manga, la cual se centra en la lucha de Zapan y Gally, si en las OVAs Gally mata a Zapan en la lucha por la cabeza de Yugo?, Un interesante problema por resolverse si se desea una continuación.

- ¿Cuál fue el primer anime? (Socio No 2201)

- Hablando estrictamente de anime, el primero fue el que aquí se conoció como "Astro Boy", cuyo nombre original es Tetsuwan Atom, de Osamu Tezuka (conocido como Manga no Kamisama o Dios del Manga). Antes de él sí hubo animación japonesa, pero no tenía nada que ver con los lineamientos heredados del manga de Tezuka.

- ¿Bishoujo significa "chicas hermosas"? (Socio No 2100)

- Sí. Literalmente "bishoujo" significa "chica hermosa". Su contrapartida "bishonen", que significa "chico hermoso" (y casi siempre con apariencia cuasi femenina), es quizás el principal culpable de muchas confusiones en el anime. Un ejemplo de bishonen es Aguila de Rayearth, y su relación con Latis es de una profunda amistad. Cuando la serie fue doblada, Aguila se convirtió en mujer, pues a los responsables del doblaje les pareció muy "rara" esa amistad. Y como Aguila es bishonen, parece mujer y no hubo ningún problema al hacer el cambio.

- ¿Qué significa la palabra Bakufu, es un lugar o un período en la historia del Japón? (Socio No 1262) ¿Qué es el Bakumatsu? (Socio No 1262)

- Bakumatsu es el interregno o período de caos que hay entre la caída del Shogunato y la familia Tokugawa hasta el establecimiento de la era Meiji. Bakufu es la parte del gobierno que apoyaba al Shogunato, e Ishiin es la parte del gobierno que estaba en contra, es decir los Restauradores.

- ¿Cuántas películas u OVAs tiene Cobra? (Socio No 2550)

- De Cobra sólo existe una película llamada Space Adventure Cobra, al igual que la serie. Se trata de una reconstrucción de la saga de las tres hermanas y la participación de Cristalino como enemigo principal de Cobra, diferente de como se vio en TV.

- ¿Por qué algunas de sus subtítulos incluyen tantos peruanismos? ¿Es que acaso hay algunas cosas que no quieren poner? (Socio No 2169)

- Dentro del rubro de traducción y estilo, el objetivo principal es uno solo: hacer que nuestro público local reaccione o se divierta de la misma forma que el público japonés, pero al mismo tiempo lograr la máxima fidelidad de los diálogos japoneses dentro de una lengua que de por sí es muy alejada del castellano en cuanto a significados y estructuras. Respecto del lenguaje coloquial, se utiliza una gran cantidad de expresiones locales con el fin de lograr una mayor identificación del público local peruano, por un lado, y una serie de modulaciones por otro, sobre todo en cuestiones de realidades no compartidas por las lenguas. Pues existe un hecho concreto: las referencias culturales inmediatas son intraducibles, y por ello debe haber un margen de adaptación que complemente a la traducción en sí.

Así acabamos la primera parte de esta sección. De aquí en adelante, sumérgete en los misterios de Shin Seiki Evangelion

MASAKA

Luego del aplaudido estreno de la película "Evangelion: Death", con la cual se completa toda la filmografía existente sobre EVA, ha surgido una gran cantidad de preguntas al respecto. Esto se debe entre otras cosas a los socios nuevos que han ingresado al club y a que esta serie terminó de ser exhibida a principios de este año. Para un correcto entendimiento de los secretos de esta serie, les sugerimos a los socios revisar los números 7, 8 y 9 de la revista SUGOI, donde se trató profundamente el tema. Pero de todas maneras aclaremos algunas dudas.

- ¿Qué es Dogma Terminal? (Socio No 1389)

- Dogma Terminal es la parte más profunda de las instalaciones del Geo-frente. Se encuentra a 1.200 metros de profundidad y sus dimensiones exactas son desconocidas. En Dogma Terminal se guarda el cuerpo inmovilizado de Lilith, clavado a una cruz con la Lanza de Longinos. De ella brota el LCL, que sirve para lograr la sincronía humano-eva.

- ¿Qué es lo que tiene Gendou Ikari en la mano en la película Evangelion: Death? (Socio No 2990)

- Lo que Gendou tiene implantado en la mano es el embrión, liberado de su cárcel de durabakelita, de Adán. Luego colocará a éste en el interior de Rei, para dar inicio al Proceso de Complementación Humana.

- ¿Por qué Shinji fue escogido como piloto del EVA 01 si había más jóvenes de su misma edad? (Socio No 1172)

- Shinji es escogido por una razón que lo hace ser el único capaz de pilotar el EVA 01: el alma de su madre, absorbida por el EVA durante la etapa de pruebas, aún habita en él y sincroniza con Shinji, pues aparentemente es capaz de reconocerlo. Vemos durante la serie que el EVA despierta y actúa autónomamente cada vez que Shinji corre un riesgo grave de ser herido en sus peleas con los ángeles. En este sentido, el primer episodio es bastante explícito: estando desconectado, y sin tener piloto en su interior, el Eva-01 mueve el brazo y cubre a Shinji para evitar que sea aplastado por unas lámparas que se desprenden del techo, algo que se supone no puede hacer estando desconectado y sin el entry plug.

- ¿Qué dicen las letras pequeñas del emblema del NERV? (Socio No 2235)

- Las letras que acompañan al logo de Nerv son su lema y dicen "God's in his heaven. All's right with the world", que se traduce como "Dios está en su cielo. Todo está bien en el mundo".

- ¿Por qué le regenera un brazo humano al Eva-01 en Evangelion: Death? (Socio No 1951)

- El Eva no es un robot, pues es orgánico, pero lleva puesta una armadura. Comparte similitud en su ADN con el ser humano en un 99,89% y su apariencia externa es muy similar a la humana, e incluso tiene uñas. Los Evas, sin embargo, pueden regenerarse y reconstruirse a partir de los ángeles. Por tal razón, al utilizar un trozo del ángel Zeruel, el Eva-01 reconstruye su brazo, destruido por éste.

- ¿Tienen pilotos los EVAs que pelean contra Asuka? (Socio No 1299)

- Los EVAs de producción masiva son manejados por dummy plugs, similares a pilotos automáticos, que simulan la presencia de un ser humano en el interior del EVA. Los dummy plugs desarrollados por Nerv eran en realidad copias de Rei Ayanami, y los creados por Seele tuvieron como materia prima los restos de Kaworu Nagisa.

- ¿Sabía Seele que estaba enviando un ángel a Nerv? (Socio No 1436)

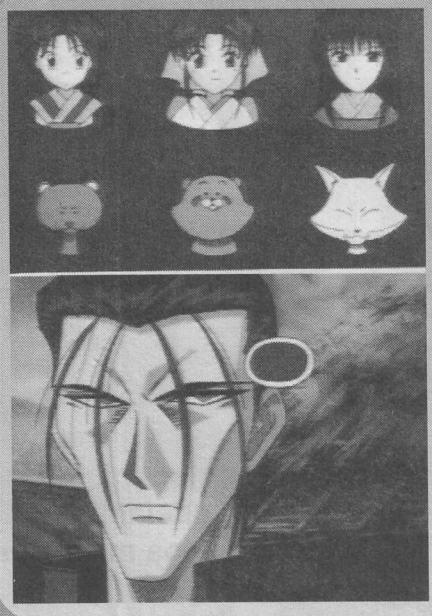
- En la primera emisión del capítulo 24 por la televisión japonesa, se entendía que los mismos viejos de Seele habían sido sorprendidos por Kaworu y desconocían que éste fuera un ángel. Sin embargo, para los lanzamientos en DVD, LD y VHS, se rehicieron los últimos 6 capítulos. En ellos, se ve cómo Kaworu conversa con los veteranos de Seele, quienes se muestran conscientes de su origen y destino.

- ¿Cuáles son los proyectos anteriores de Gainax? (Socio No 1716)

- Los trabajos de Gainax han sido Honneamise no Tsubasa (película que para muchos ha sido la mejor de todos los tiempos), Top o nerae, Gunbuster! (OVAs), Fushigi no Umi no Nadia (serie de TV), Otaku no Video y More Otaku no video (OVAs en que se satiriza a los fanáticos, los estudios de animación y todo lo relacionado con el anime en general), Shin Seiki Evangelion (serie de TV), Evangelion: Death/Evangelion: Rebirth (películas), The End of Evangelion (película) y Kareshi Kanojo no Jijou (serie de TV).

- ¿Cuál es el nuevo proyecto de GAINAX después de Kare Kano? (Socio No 1902)

- Actualmente, Gainax tiene en el aire su nuevo trabajo, el cual se emite en el canal 211 de Direct TV, una señal de cable pagada, en un horario nocturno. Se llama "La hora de las Burbujas de Amor". Se trata de tres historias independientes basadas en mangas para público femenino. ¿Otro shoujo?. Definitivamente, no. Algunas de las escenas que la misma página oficial de Gainax muestra son por demás explícitas y... Bueno, deberían verlas. La página oficial de Gainax es www.gainax.com.jp. Pero un leve detalle: la página está en japonés.



Del especial de Rurouni Kenshin, ¿por qué Hajime Saitou compara a Megumi, Kaoru y Misato con una zorra, una mapache y una comadreja? (Socio No 805)

- En la tradición japonesa, estos tres animales se relacionan con formas de ser. Saitou se sorprende por la cantidad de amigas que tiene Kenshin y lo muy peculiares que resultan. Megumi es una zorra por lo ladina, peligrosa y llena de trucos. Misao es una comadreja por lo impulsiva, loca y agresiva. Por último, Kaoru es un tanuki (un mapache) por lo despierta, aguda e inteligente.

NEON GENESIS EVANGELION

DRAGONBALL Z

PELÍCULAS Y ESPECIALES DE TELEVISIÓN

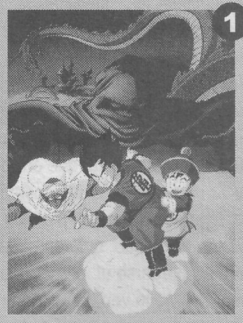
- Muchos socios nos han preguntado acerca de las películas y especiales de TV de Dragon Ball Z. Aquí, y cerrando esta extensa sección de preguntas y respuestas, está la lista completa de todas las películas y especiales de TV (originalmente aparecida en Sugoi 6). Nos vemos el próximo mes.

1 ORA NO GOHAN O KAESE!

¡Devuélvanme a mi Gohan!

15/07/89

41'13"



2 KONO YO DE ICHIBAN TSUYOI YATSU

El tipo más fuerte de este mundo

10/03/90

59'26"

3 CHIKYUU MARUGOTO CHOUKESSEN

Super batalla en el mundo

07/07/90

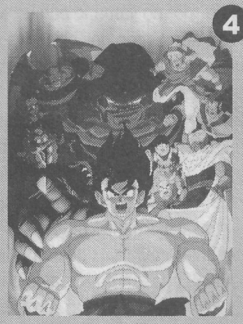
60'51"

4 SUPER SAIYAJIN DA SON GOKU

Son Goku Super Saiya

19/03/91

51'47"

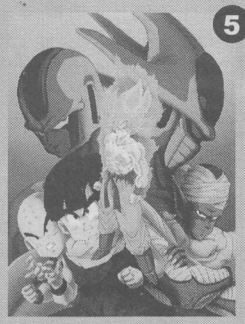


5 TO BIKKIRI NO SAIKYOU TAI SAIKYOU

Los rivales más fuertes

20/07/91

46'57"



6 KEKITOTSU!! 100 OKU POWER NO SENSHITACHI

¡Pelea! Los guerreros con 10 mil millones de poder

07/03/92

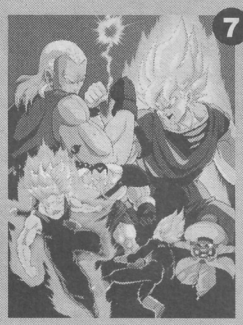
45'49"

7 KYOKUGEN BATTLE! SANDAI SUPER SAIYAJIN

La super batalla de los tres super saiyas

11/07/92

45'58"

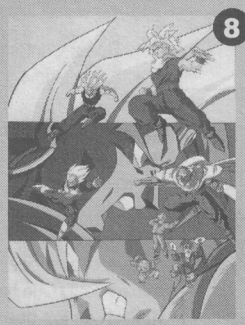


8 MOETSUKIRO! NESSEN, RESSEN, CHOUGEKISEN

Las batallas incendiarias

06/03/93

71'50"

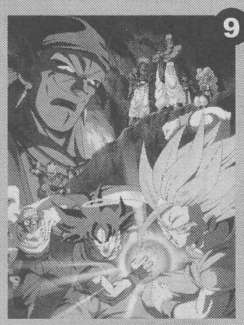


9 GINGA GIRI GIRI!! BUCCHIGIRI NO SUGOI YATSU

El tipo más fuerte de la galaxia

10/07/93

50'22"



10 KIKENNA FUTARI! SUPER SENSHI WA NEMURENAI

¡Pareja peligrosa! No despierten al super guerrero

12/03/94

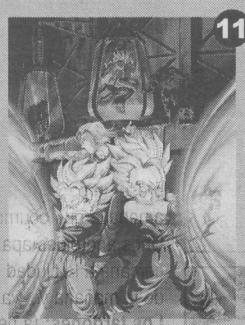
25'52"

11 SUPER SENSHI GEKIHA! KATSUNOWA OREDA

¡El fin del super guerrero! Yo prevaleceré

09/07/94

46'33"



12 FUKKATSU NO FUSION! GOKU TO VEJITA

¡La fusión de la resurrección! Goku y Vejita

04/03/95

50'38"

13 RYUUKEN BAKUHATSU! GOKU GA YARANEBA

¡Explosivo puño dragón! Si Goku no puede, ¿entonces quién?

15/07/95

51'45"

1 TATTA HITORI NO SASHUU KESSEN

El padre de Goku

17/10/90

47'45"

2 ZETSUBON E NO HANKOU!! KONO SARETA CHOUSENSHI (GOHAN TO TRUNKS)

Gohan y Trunks

24/02/93

48'45"

MASAKA

Code Name: Oso Panda

¡Y volvió el panda!. Más rajón que nunca, más fijón que siempre. Y a pedido del público vuelve a "comentar" acerca de los socios de Club SUGOI.

Dije que lo haría y lo estoy haciendo. Les presento otra forma de explotar nuestros defectos al limite del suicidio. A estos compatriotas los he podido observar deambulando tanto por las instalaciones del club, como fuera de ellas:

El estereoafónico: La música es su vida, el pop japonés su credo. Miembro honorífico de la New Age, busca calmar su necesidad de cariño con la música a todo volumen y se realiza tarareando su canción favorita. Lo encontrarás en todo momento, incluso en los más íntimos, con un Walk Man o un Disc Man en la mano. Los psicólogos opinan que, aparte de desprenderse así de su cruel realidad, el mismo acto de colocarse los audífonos tiene para ellos un significado casi místico, pues también le permite entrar en un nirvana musical. Esto les hace olvidar el hambre, las guerras y de que deben al club más de cinco mensualidades, por lo que nadie sabe cómo diablos se está colando. Y cuando usan los D.M. con pila baja son brutales, ya que con cualquier movimiento se desconfigura la maquinita y por lo tanto tienen que estar en un equilibrio cero. "¡No me muevas que se apaga!", "camino despacio, no tengo apuro", "cuidado, hay una grada", "mientras no halla temblor, no hay problema".

Los Moonies: Es la otra forma clínica de decir "muerte cerebral", "estado catatónico" o "vegetancia ambulante". Es una palabra coloquial que describe la ineficacia absoluta del cerebro para proferir palabras coherentes. Más contagiosa que la verruga o la uta (y de síntomas más horribles), es la maldición de los profesionales de la salud, ya que ningún libro de patología los preparó para esto: "¿Cómo está mi hijo, doctor?". "Lo siento, su estado es delicado. Tendrá que decidir: o lo salvo de perder un pulmón, un riñón y parte de su hígado o lo salvo de ser... un moonie. -Bueno, él no usa mucho su riñón, aparte que el aire está muy contaminado en Lima... -Mmm. ¿Me los puedo llevar en un frasco como recuerdo? -Claro - trato hecho, destrípelo, nomás, doctor".

Los que forman clubs: Son subsociedades dentro de otra subsociedad. Entre ellos tenemos a:

a) Los Three Light Hysteric Fans Multi Club: Admiradoras en su mayoría (aunque nunca falta uno que otro traidor) de un trío de ambiguos personajes que pasaron, como jugando, la capa de ozono, los radares norteamericanos y la termósfera (última capa de la atmósfera) con sus más de 1000 grados centígrados. (¿Será por eso que están quemados/as?). Hicieron todo un viajecito, pasando galaxias enteras, meteoritos, luchando con Zentradis a brazo limpio (y choreándole de seguro su tabla al "Silver Surfer") para encontrar a "su" princesa, por razones no muy claras todavía. Pero viéndolos/as vestir sadomasoquistamente (con látigo, esposas y uno de esos adefesios a pilas), no me es muy difícil adivinar los motivos por lo que la buscan.

b) Club de la Rosa: Conformado por los que practican esgrima y usan a sus amiguitas como alfiletero.

c) Club de los Chicos Bonitos: Son bellos, y nadie les puede negar que son la última chupada del mango; son los "playboys del barrio". Usan aretes, raya para a un lado, son feministas y siempre buscan conversación a chica con un romántico: "¿Qué hay, flaca..?"

d) Club de los que guardan la cabeza de sus mejores amigos: Presidente, Shinji Ikari, Vicepresidente: Kamui. Hacen paseos y excursiones. Y si quieres formar parte, sólo córtale la cabeza a tu amigo más cercano e inscríbete (pero primero pídele permiso).

El otaku del futuro: Ha regresado al presente para informarnos de la grave amenaza que ocurrirá en nuestro tiempo. Unos androides aparecerán en una isla cercana a la ciudad del oeste a las 10 y 30 de la mañana y... ya saben todo el rollo.

Los tardones: (a pedido de una socia del primer grupo, si alguno se siente ofendido, quéjense con ella). Inocentes miembros que, por malas jugarretas del destino, han llegado tarde a todas las reuniones de su grupo excepto una, el mismo domingo que curiosamente ningún conocido cumplía años el día anterior y que una suficiente lucidez -por la ausencia de alcohol en el organismo- les concedió la gracia de diferenciar una combi que se dirigía a la Huaca China de otra que iba por la Av. Arequipa. O que con excusas como "se le pinchó una llanta al burro", "se olvidaron el pasaje", "quisieron pagar universitario el domingo", "el chofer era bizco", "era domingo", "son flacos", "el día estaba nublado" (¿Mencioné que era domingo?) quieren evitar responsabilidades posteriores. Y para colmo, además de olvidar sus papeles para constatar que existen en el club, quieren pasar casi de inmediato para no perderse el primer capítulo de la proyección. Y si no lo ven, le echan la culpa al encargado y exigen que lo repitan. Los tardones que tienen el coraje (por no llamarlo con...ciencia) de admitir que lo son aun tienen posibilidades de cura: deberán buscarme urgentemente para darles el tratamiento respectivo (con electroshock).

Las parejas: Sobrehormonados tórtolos que quieren darse el gusto de sacarle filo a la herramienta a plena luz del día con los 998 socios restantes, invitados y demás rajones presentes, de quienes esperan les hagan barra en su entrenamiento previo a la pelea por el campeonato mundial, que tendrá al pasto del parque como lona y al serenazgo de referi. Lo hacen inconscientemente, no para provocarnos hipócritas reacciones puritanas como "Mira a esos desvergonzados", o "Dios mío, en qué mundo estamos"... No. Lo hacen para que les demos aliento, con frases como: "Sigue así Pepe, ya llegas", "No, más a la derecha", "Yo tengo fe que José Antonio lo va a lograr. Yo tengo fe...". Chicos, está bien que le guste el shoujo, pero no exageren. Qué envidia.

Los rajones: Intelectualoides que no tienen otra cosa que hacer que jorobar la paciencia a otro cuadrúmano como ellos. Ésos que dibujan y vienen en pares son los peores. Hacen del raje su forma de vida, a costa de que la enamorada -que no sabe qué diablos le encuentra al asunto de divertido- los plante. Sus notas ya parecen hemorragias y sus neuronas les piden chepa, pues ya no aguantan trabajar hasta feriado.

Los contrabandistas: Especialistas en el arte de pasar cosas para ofrecerlas al mejor postor a bajos precios y así hacer quebrar a la empresa por ganancias no adquiridas. Sus modalidades cambian según el sexo de la persona: Las mujeres envuelven el cassette VHS pirata dentro de esos trapillos que causan escalofrío al más recio (porque ya se imaginan para qué son). Mientras ellos esconden las revistas hentai dentro de los libros de literatura, matemáticas y demás (como si alguien creyera que pueden estudiar estando en la reunión).

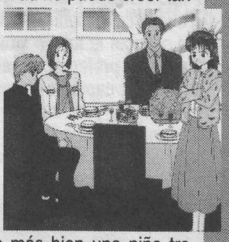
Las abusivas: Féminas que ostentan en mayor grado las cosas que a los cavernícolas les gustan tanto. Licras ajustadas y escotes pronunciados son sus principales armas, que usan sin importarles en lo más mínimo provocar una ebullición hormonal en el organismo del baboso de turno que las esté mirando; o también la divagación de ideas no santas (del mismo baboso) hacia una zona geográfica específica de su cuerpo, que no es su rostro por si acaso. Qué tal par de Genkidamas.

(Este raje continuará...)

David Cárdenas

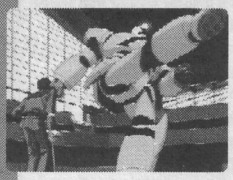
MARMALADE BOY: LA PELÍCULA

Todo se inicia con una escena que nos muestra a un apuesto muchacho (Yuu Matsura) robando un beso a una jovencita (Miki Koishikawa), convaleciente en la enfermería del colegio, para tratar de ver su reacción. Al no obtener respuesta, decide alejarse y dejarla descansar. Pero una vez sola, Miki se levanta consternada y confundida. Luego vemos a Yuu recordar todo lo sucedido: días atrás (dos semanas exactamente), durante el desayuno, sus padres le explican que han decidido divorciarse para casarse de nuevo. La razón es que durante sus vacaciones en Hawai conocieron a otra pareja, los Koishikawa. Como consecuencia de dicho encuentro, su papá se enamoró de Rumi Koishikawa y su mamá de Jin Koishikawa, ¡Por lo que decidieron intercambiar parejas y casarse de nuevo! Ambos le piden a Yuu su comprensión y él acepta sin demora. Sin embargo, no puede evitar sentir cierto malestar, por lo que decide salir a despejarse un poco. Su caminata lo lleva a un lugar de entrenamiento de tenis donde encuentra a una jovencita que, sin ser bella en todo el sentido de la palabra, lo impresiona y capta toda su atención. Observándola discretamente, es testigo de su gracioso y cómico encuentro con unos pequeños autodenominados los "Gastaman Brothers". Al salir a perseguir a los niños, Miki deja olvidada su muñequera de tenis. Yuu sale en su búsqueda para devolvérsela, pero no da con ella. En la muñequera se hallan inscritas las iniciales M.K. Sus esperanzas renacen cuando por casualidad la ve pasar apurada. Sale tras ella presuroso e instantes después la encuentra con una amiga que la llama "Miki". Poco después vuelven a aparecer los "Gastaman Brothers", quienes pretenden seguir jugando con "El Monstruo de la Toalla, Koishikawa" que es como la llaman. Yuu recuerda entonces lo que sus padres le mencionaron: los Koishikawa tienen una hija de su misma edad llamada Miki. Yuu no puede creer tanta suerte, pero aun así guarda la muñequera y la sigue, siempre a prudente distancia para no dejarse ver. Durante toda la tarde es testigo de la simpatía y locuras de Miki, quien parece más bien una niña traviesa que una jovencita estudiante de preparatoria. Al día siguiente ambas familias deciden reunirse en una cena para presentarse formalmente ante sus hijos, a lo que Yuu promete asistir luego del colegio. Finalmente, y aunque apurado por llegar un poco tarde, y con el corazón en una mano, Yuu comprueba que aquella chica que le robó el corazón es esta misma Miki, y se promete a sí mismo que "algún día le devolverá esa muñequera".

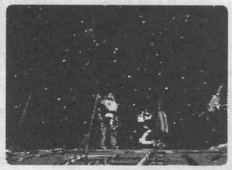


GUNBUSTER
OVA 4: el despertar

En este cuarto capítulo se explica el origen de los monstruos espaciales. Éstos vienen del centro de la galaxia y se alimentan y reproducen en las estrellas. Su objetivo final es la Tierra, pues actúan como anticuerpos que atacan a los humanos como si fueran bacterias.



Dentro del Exelion, Noriko está entrenando con el instructor Ohta para pilotear el Gunbuster. Jung la descubre y muy mortificada reta a Noriko para ver sus progresos. Cuando ambas salen a la espacio, Noriko recuerda la última batalla en que murió Smith y se derrumba emocionalmente. Ya en la habitación, Kazumi reclama a Jung lo que le hizo a Noriko, pero ella dice que su protegida morirá la próxima vez que salga al espacio. Recibe una bofetada como respuesta; ella se la devuelve a Kazumi y le dice que está celosa de Noriko, pues fue ella y no una de las dos la elegida para pilotear el Gunbuster.



La nave Exelion se prepara para realizar su último viaje en warp para regresar al Sistema Solar, en previsión de que los monstruos espaciales no los sigan. Pero no es así; en medio del warp reciben el ataque del enemigo. Desesperado, todo el pesonal se prepara para la batalla. Un desperfecto en el giroscopio del robot de Linda hace que el robot de Noriko le sea asignado a ella, mientras la segunda recibe la orden de quedarse en la nave. Al salir del warp, descubren con pavor que sólo quedan 12 naves aparte de la capitana. Rodeados por 22 enemigos, el capitán ordena atacar al Gidodongas Trigonarius Kubo (el monstruo insignia) con torpedos de fotones, pero el ataque es completamente inútil. En el espacio, las amigas de Noriko tienen serios problemas con los monstruos, y el robot de Noriko con Linda en su interior es destruido. En su dormitorio, Noriko llora y se reprocha por su cobardía, pero finalmente decide cambiar y tomar las riendas de su destino. Se sube al Gunbuster para salir a la batalla. En el puente de mando, el capitán decide lanzar el Exelion contra el monstruo insignia, pero justo en ese momento sale el Gunbuster. Toshiro se opone a la intervención de Noriko, pero Ohta lo contradice y la insta a atacar al mounstro insignia para terminar la batalla. Noriko libera a sus amigas y se presta a atacar al Gidodongas, pero éste es demasiado rápido para acertarle. Entonces activa al máximo el anulador de inercia y recibe de lleno el ataque del monstruo para atraparlo. En el proceso es atravesado por el espolón del monstruo, pero de una sola descarga del Buster Collider lo destruye por completo, salva a sus amigos y a la nave Exelion, única sobreviviente de la batalla.

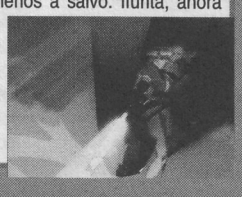
EL HAZARD OVA 4
EL MUNDO DEL DIOS DEMONIO

Tras recibir la noticia de que los Bugroms se dirigen a la isla prohibida donde descansa Ifurita, las tres sacerdotisas se embarcan con nuestros amigos con el fin de detenerlos apenas toquen tierra. Al mismo tiempo, Galus encarga a Nahato, un integrante de la tribu fantasma, ayudar a los Bugroms a burlar a las sacerdotisas, para que despierten al dios demonio más poderoso que existe.

Sin embargo, al llegar a la isla, notan que no hay nadie, pero de un momento a otro hace su aparición Jinnai, quien les cuenta, para asombro de todos e incluso de sus secuaces, que él no conocía la ubicación de la isla y que las había seguido sin que se dieran cuenta. Al momento llegan tres embarcaciones con las fuerzas de marina Bugroms y se desencadena la lucha. Jinnai aprovecha la confusión para escapar y buscar a Ifurita. Afura man ordena a Shayla Shayla detener a Jinnai pero éste se ha alejado mucho, por lo que decide tomar un atajo seguida por el profesor Fujisawa, Makoto y Alleli, quienes ya no tienen aliento para continuar. Gracias a ello, pronto encuentran a Jinnai, quien andaba perdido.

Jinnai no atina a más que a enviar a sus soldados pero éstos se niegan a enfrentarse a la poderosa sacerdotisa. En ese momento interviene Nahato recreando la ilusión de una gran inundación que le da tiempo a Jinnai para huir. Shayla Shayla lo ataca con tan mala suerte que la explosión crea un gran agujero por donde cae Makoto.

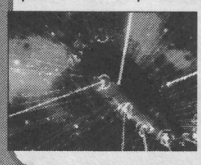
Más tarde, cuando se encuentra deambulando por unas cavernas, llega a un lugar parecido a las ruinas de su preparatoria. en donde encuentra a Ifurita. Al momento aparece Jinnai, quien finalmente la hace despertar y le ordena que termine con Makoto. Éste instintivamente levanta la mano y toca la llave de Ifurita con lo cual le causa una extraña reacción. En ese momento llegan el profesor, Alleli y Shayla Shayla, a quien no le queda otra más que luchar, y además es derrotada con facilidad. Con la poderosa demonio a punto de terminar con ella, Makoto se interpone y recibe la descarga, pero queda librado de cualquier daño gracias a la protección de Ura. Viendo que ya nada se puede hacer, Fujisawa decide recoger a los caídos para escapar y ponerlos a salvo. Ifurita, ahora libre, se dedica a destruir metódicamente todo lo que encuentra a su paso.



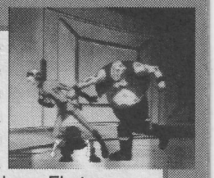
EMERALDAS OVA 2
EMBLEMA ETERNO

Mientras Hiroshi trabaja, tiene la convicción de que algún día llegará a construir una gran nave y se lanzará al espacio a encontrar su destino. Entretanto, Bararuda da instrucciones de que el capitán Erodomein termine con Emeraldas. Ruuda, sin embargo, apela a la decisión de la reina porque considera a Erodomein un inepto.

Sin embargo, la reina responde que este hombre ha demostrado su lealtad desde un principio. Emeraldas descubre el ataque por parte de la flotilla de naves del ejército de Alfress a unos viajeros y decide intervenir cubriendo con su nave a las víctimas, luego de lo cual los villanos son destruidos sin compasión. Al abordar la maltrecha nave, se da con la sorpresa de que todo ha sido un ardid para distraer su atención. Al mismo tiempo, los parroquianos del bar junto con Hiroshi son hechos prisioneros y su nave destruida. Luego son transportados a una nave donde son encerrados en una celda. Éstos se preguntan ¿por qué? Al punto aparece el capitán Gamoru, quien les cuenta que van a ser utilizados como carnada para atraer a Emeraldas.



Al llegar tal como lo había planeado Erodomein, es advertida de que si responde el fuego sus amigos morirán. Aun así, ella le replica al capitán que no subestime la habilidad de esos hombres. El ataque comienza y los prisioneros se dan cuenta de la situación en que se encuentra Emeraldas. Éstos logran huir y tomar el puente de la nave para al final alejarse del ejército de Alfress, cosa que Erodomein advierte y luego se lanza en su persecución. En ese momento llega Bararuuda y termina con Erodomein por permitir la muerte de tantos fieles soldados. La reina reta a Emeraldas a un duelo con espadas que termina perdiendo, no sin antes advertirle que algún día la retará de nuevo. Ahora son atacados por un furioso Gamoru, que hiere a Ruda y la revela como una metanoid, para luego caer muerto a manos de Hiroshi que tenía cerca el arma de Emeraldas.



Tras el susto, Emeraldas le obsequia una pistola igual a la de ella al joven soñador. Le cuenta que sólo existen cinco de ésas y le advierte que si lleva una vida que degrade a la pistola nunca lo perdonará.

Rurouni Kenshin
Episodios 44-45

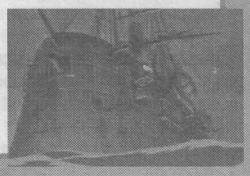
Al llegar a la prisión, Saito ignora a Sanosuke aludiendo que no lo conoce. Éste rompe la puerta y lo encara. Juntos interrogan al coleccionista de espadas, quien está preso. Al ser interrogado acerca del incidente ocurrido en Kobe la noche anterior, responde que cualquiera de los Jupongatana podría matar 50 personas, pero sólo 2 de ellos podrían hacerlo en un par de horas; uno de ellos es Soujiro y el otro es Usui. Luego le preguntan sobre los planes de Shishio para destruir Kyoto. Chou les cuenta cómo es que su jefe planea prender fuego a la ciudad y aprovechar la confusión para matar a los políticos importantes. Dice además que dicho plan se iniciará apenas se reúnan todos los Juupon gatana.

Por otro lado, los Juupon Gatana restantes ya han llegado y entre ellos está el guerrero Kamatari, quien tiene una muy particular disputa con Yumi por el corazón de Shishio-sama.

Mientas tanto, Hiko Seijuro se recupera del golpe dado por su discípulo, gracias a que su espada absorbió parte del golpe. Kenshin queda muy feliz (y también descubre que a su maestro no lo entusiasma mucho ser abrazado por otro hombre). Hiko le dice que el entrenamiento ha terminado y que se marche de su montaña. También le ofrece la capa del sucesor del Hitenmitsurugi Ryuu, acto que Kenshin declina, y más bien le pide proteger a la gente del Aoi Ya mientras se enfrenta a Shishio. Muy típico de él Hiko se niega. Kenshin se marcha a la ciudad a reunirse con Saito. Éste lo pone al corriente de los planes de Shisio, pero Kenshin sospecha que hay algo más oculto. Finalmente se dan cuenta de que el verdadero plan de Shishio es atacar Tokyo por mar. Así, se enrrumban directo al puerto de Osaka, pero antes de partir envían una carta a Misao en la que le advierte lo que puede suceder. Ésta ordena a los Oniwabanshu vestir sus antiguos uniformes y prepararse para el combate.

Casi a la media noche, Kenshin, Sanosuke y Saito llegan al puerto. Pero ya es muy tarde, pues el barco ya ha zarpado y está lejos del muelle.

Shishio les muestra entonces cuál es la verdadera naturaleza del Rengoku.



URUSEI YATSURA
Episodio 1: la notoria Lum

Mientras pasea por el parque, Ataru Moroboshi voltea para ver a una chica y no se percata de la pelota de béisbol que le impactará en la cabeza y lo tumba. Al volver en sí, se encuentra con un anciano que le augura un futuro lleno de penalidades, sólo con ver lo "horrible" de su cara. Tras despachar al monje, el joven sigue su camino. Sin saberlo, es observado desde un automóvil, y apenas es identificado por sus ocupantes, es rápidamente secuestrado. Ya dentro y para evitar "confusiones", Ataru da a conocer la total normalidad de sus preferencias sexuales. Sus captores le responden igual y le dicen que el asunto no va por ahí. El auto se dirige a su propia casa acompañado de una escolta militar impresionante. Ahí lo recibe Shinobu, su mejor amiga, a la cual abraza maliciosamente. Ante el sollozo de su madre, Ataru entra en su sala y encuentra a un extraterrestre que se identifica como Invasor. Le dice que Ataru fue escogido al azar por la computadora de su nave, de entre todas la personas de la Tierra, para luchar contra uno de su gente: si gana se irán en paz, pero si pierde el mundo será invadido. Como el destino de humanidad no estaba en sus planes, se niega, sin que súplicas y retos le hagan cambiar de idea.

Sólo la presencia de su retador, la sensual extraterrestre Lum, hija de Invasor, cambiará diametralmente su decisión. La prueba parece ser simple: sólo tiene que cogerle los cuernos a Lum dentro de un plazo de diez días. Ataru acepta el reto seguro de su éxito. Tras nueve días de intentos fallidos -por la sencilla razón de que Lum puede volar- Ataru se arrepiente de su decisión tomada tan a la ligera. No obstante, Shinobu lo anima y le promete casarse con él si gana. Esto genera una escena muy tierna que Ataru trata de aprovechar a su manera. Llega el día "D", y reconociendo que su excesiva lascivia había nublado su juicio, juega su última carta. De un certero disparo de un proyectil succionador, despoja de su brassiere a Lum, ella intenta recuperarlo desesperada y su distraída aproximación le permite a Ataru cogerle los cuernos. El mundo está a salvo y celebra a su nuevo héroe. Pero Ataru sólo recuerda la promesa de Shinobu, la cual repite en voz alta. Estas palabras son interpretadas por Lum como una propuesta de matrimonio hacia ella, la cual acepta gustosa -y con un matrimonio que uniría a los dos mundos, hay doble motivo de celebración-. Ante esto Shinobu lo deja por mujeriego, mientras Lum le da una muestra a Ataru de lo que le pasaría si alguna vez llegara a engañarla, bajo la forma de unos cuantos, muy afectuosos, cientos de voltios.

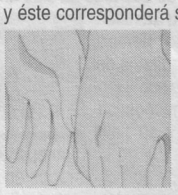
URAYASU
Una familia común y corriente
episodio 1: ¡Qué bonita familia!

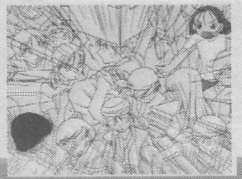
Kotetsu, el hijo mayor de los Oowasaki, cuida a Yuuta, el bebé, a costa de su integridad física. A puertas de la cena, Junko, su madre, le ordena avisar al resto de la familia. El primero hallado es Kintetsu, el abuelo, quien disfruta una música muy juvenil. Luego trata de avisarle a Raku, su tío, pero sus repugnantes olores lo dejan noqueado. Mientras Sakura, su hermana, se encuentra bañandose, Kotetsu le interrumpe la intimidad para cumplir su misión, a la vez que lanza un comentario sobre el tamaño de su busto, opinión que no es muy bien recibida. En eso llega a casa el padre que, luego de molestar al perro, brinda todas las atenciones a Yuuta y desconoce a Kotetsu. Al entrar al comedor con el bebé en brazos, resbala con una cáscara de plátano y agrede al autor de la broma usando al bebé como piedra. Tragándose su orgullo, Sakura pide humildemente la propina del mes a su padre, la cual es negada. Éste y otro intento de llamar la atención de Kotetsu propicia el pandemonium familiar, que es calmado por una irascible Junko, que explota ante la negativa de "portarse bien" de su esposo. El bebé vuela por los aires de nuevo y es salvado otra vez por el abuelo. Esto causa mucha gracia a Raku, quien es golpeado por todos al atreverse a reír en tales circunstancias.

KARE KANO
episodios 4 - 5 - 5.5
"Las cosas de ella" y "La ambición de él"

Yukino llega a la conclusión de que si no se pone las pilas con Arima su situación no va cambiar, y se lamenta de no haber aprovechado la declaración de él para decirle lo que siente. Pero como no es una chica cualquiera, asume el reto de "preparar una situación" que anteceda la gran declaración. Uno a uno, los planes y las oportunidades de Yukino se verán truncadas por una serie de sucesos, cada vez más inauditos.

Por último, un sabio consejo de Kano, la más pequeña de sus hermanas, pondrá a Yukino en el camino correcto. Una mañana, y sin mediar palabra alguna, una trémula Yukino tomará la mano de Arima bajo la carpeta, y éste corresponderá sonrojado. Así comienza la relación de los dos. Pero la vida de la preparatoria es tan agitada que no permitirá a la flamante pareja empezar a disfrutar de su intimidad. La organización de un festival deportivo tendrá a ambos extremadamente ocupados y frustrará cualquier posible encuentro. Al final y por pura coincidencia, ambos se cruzaran en un pasillo y Arima defenderá su derecho a pasar unos segundos tranquilo con ella. Una vez solos, la mutua inexperiencia les impedirá sostener una conversación decente. Pero Arima se despedirá de Yukino con un fugaz beso en la mejilla, y esto la llenará de optimismo hacia él. Por otro lado, aparece un alumno tan destacado como Arima, Hideki Asaba, quien también cuenta con su club de admiradoras. Yukino lo verá conversando con Arima y creerá que es su amigo. Ella decide entonces ser también amiga de él, pero se estrellará con el total desdeño del nuevo personaje. Se declara así una guerra total entre ambos. Mientras tanto, Arima le pide una cita a Yukino y ella acepta en el acto. En un último encuentro con Asaba, éste le comenta a Yukino sobre su "país de la felicidad", en que estará rodeado de chicas, que reunirá con la ayuda de Arima. Al mismo tiempo le hace recordar de nuevo su condición de fingida, cosa que ella es incapaz de refutar. Sin embargo, Arima se planta frente a Asaba y le exige dejarla en paz. Llega el día de la cita, pasan las horas y Arima no llega. Yukino, preocupada, decide esperarlo. Hideki, que pasaba por ahí, se ríe de ella al ver que la han plantado. Yukino se pone a llorar y le increpa su mezquindad frente a todo el mundo. Pero ahora Hideki muestra su caballerosidad por vez primera; le ofrece su pañuelo a Yukino y le pide perdón por todo. Ésta piensa que es una trampa, pero él se reafirma en lo que dice. En ese momento llega Arima, quien había tenido un serio contratiempo en casa y se disculpa ante Yukino. Luego de una "escaramuza", Hideki se convierte en gran amigo de la pareja, aunque ello signifique incómodas citas de tres.





If it wasn't for Bad Luck
كليوباترا
انخفاض
الى غاية 23 ديسمبر 1994
MASAKA

Con tus Cereales Nutri Meals Junta los Stickers de

NUTRI MEALS
HIGH QUALITY
El Sabor de América

ドラゴンボール

DRAGON BALL Z™

...Y acompaña a tus personajes favoritos en todas sus aventuras!

Búscalos dentro de las bolsitas

CADENA SUGOI

Si tienes un local comercial techado y deseas formar parte de la Cadena Sugoi para manejar nuestras publicaciones (Sugoi, Masaka, Yada, Kingdom) o demás productos (videos, mangas, cards, etc.), sólo envía tus datos completos (nombre, LE o DNI, dirección, teléfono) y los de tu local (dirección, teléfono, área total) por correo a la siguiente dirección:

CADENA SUGOI
Apartado Postal RF-016 L-41
Lima

o por fax al (01) 346-2649

Los requisitos para formar parte de CADENA SUGOI se te enviarán por correo, junto con un borrador de contrato, para tu aprobación.

Al cierre de la presente edición, ya atienden al público locales de Cadena Sugoi en las siguientes ciudades:

LIMA: Av. Garcilaso De la Vega (Wilson) #1219 (Cercado), Sebastián Barranca 1591, Stand A1 (La Victoria)
TACNA: Av. San Martín 716, Galerías Salomón
AREQUIPA: Centro Comercial Panorámico, tienda 219
CHIMBOTE: Urb. 21 de Abril, B-24-11

¡No pierdas la oportunidad de fundar tu propio negocio!

MASAKA

EL PRÓXIMO MES EN MASAKA:

ASUKA LANGLEY
EN EL PERSONAJE DEL MES

GUNNM 3ra PARTE
EL ÁNGEL DE LA MUERTE

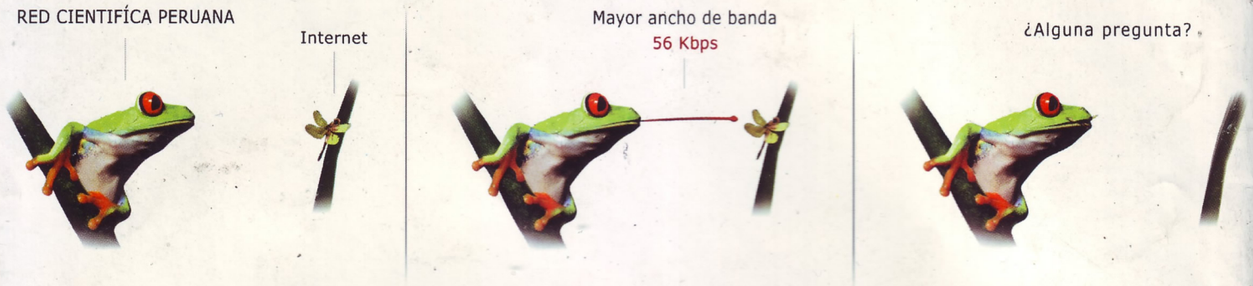
OSO PANDA
MÁS "SOCIOS" DE CLUB SUGOI

EVAS DE PRODUCCIÓN MASIVA
EN MASAKA MECHA FILE

TOMOKAZU SEKI
¡ÉSA ES LA VOZ!

Y COMO SIEMPRE, UN CARGAMENTO PREGUNTAS Y RESPUESTAS, KARAOKE Y NOVEDADES.

Usted ya sabe cual es la manera más rápida y económica de conectarse a Internet ...



Ahora la RED CIENTÍFICA PERUANA le REGALA el consumo de su línea telefónica

La **Red Científica Peruana (RCP-IP)**, da el primer paso hacia la **Tarifa Plana** de acceso a internet en latinoamérica.

Por la conexión a nuestro plan **ORO** o **PLATA**, tanto a nivel personal como empresarial, la **RCP-IP** le otorga ***600** minutos mensuales gratuitos de línea telefónica a utilizarlos en el horario que usted desee. Y además ***1,200** minutos adicionales por la suscripción anual.

Todos los descuentos que realice TDP en sus tarifas telefónicas, serán revertidos automáticamente en minutos adicionales a nuestros usuarios.

Consulte los beneficios de nuestras tarifas de

PLAN ORO y PLAN PLATA

600 minutos gratis

* Minutos contabilizados en horario nocturno.

Red Científica Peruana
INTERNET P•E•R•U

¡MAS PERU PARA EL MUNDO, MAS MUNDO PARA EL PERU!

Augusto Tamayo 125, San Isidro
Telfs: **422 4848 - 421 1343** anx. **51**
www.rcp.net.pe - info@rcp.net.pe